СТРАНА ИГР

В НОМЕРЕ

4 ПОСТЕРА

2 НАКЛЕЙКИ

УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК DVD VIDEO

GameLand Magazine

(game)land hi-fun media

9 771609 103003 04007

publishing for enthusiasts

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

PC || PS2 || PS3 || GAMECUBE || XBOX || XBOX 360 || GBA || N-GAGE || DS || PSP

04#205 | ФЕВРАЛЬ | 2006



ХИТ?!

Rise & Fall: Civilizations at War

Подвиги Клеопатры

ДЕМО-ВЕРСИЯ **Star Wars: Empire at War** ищите на диске

208 СТРАНИЦ В НОМЕРЕ

ПЛЮС

Сериал Might & Magic

Драконы, маги и сумасшедшие киборги

Shadow of the Colossus

Приключенческий экшн от создателей Ico

Grand Theft Auto: Liberty City Stories

Криминальный боевик – теперь на PSP!

Pursuit Force

ГИБДД с лицензией на убийство

ТЕМА НОМЕРА

HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ РОССИЙСКАЯ ИГРА!

SSX on Tour

Сноубординг. Экстремальнее не бывает!

Gun

Чудеса на Диком Западе



ТАКТИКА
«Магия Крови»: Как правильно готовить заклинания



«ЖЕЛЕЗО»
Тестирование видеокарт среднего класса



ВНИМАНИЕ!
Конкурс! На кону – мощный компьютер от Kraftway!


Акелла
Один Воин.
Две Души.
Prince of Persia
The Two Thrones
Принц Персии
Два Трона
Ubisoft
Акелла
© 2006 "Akella". © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment.
Все права защищены. Незаконное копирование преследуется.
E-mail: support@akella.com
www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
М.Видео
ВидеоЛенд

НА СТАРТ!

СЛОВО РЕДАКТОРА

О героях и чудовищах

Мы очень ответственно отнеслись к теме этого номера. Шутка ли, увидеть наконец плоды стараний Nival Interactive, как они обошлись со столь деликатным предметом. Экспедиция в лице главного редактора и вашего покорного выдвинулась на окраину замороженной Москвы, где нас уже ждали гостприимные разработчики со свежайшим билдом Heroes of Might and Magic V. Наши впечатления читайте в подробном разборе бета-версии, но серьезность подхода заключается вовсе не в этом. Уж если игра попала на обложку, решили мы, то и ограничиваться шестистраничной статьей как-то неловко. Посему в нагрузку предлагаем вам ознакомиться с интереснейшим материалом об истории сериала Might & Magic и познавательным спецом про юнитов, кочующих из части в часть «Героев». Некоторые чудовища перешли и в последнее воплощение легендарной TBS и щеголяют новым трехмерным обликом и способностями. Не менее занимательные монстры встретят игрока в артхаузном проекте Shadow of the Colossus, обзором которого порадовал нас А. Купер, ну а героев года прошедшего мы провожаем в грандиозном подведении итогов. Кто, по нашему мнению, заслужил титул игры года, а кто – разочарования, приз за самый оригинальный дизайн и победители на каждой платформе. Словом, темами для бурного обсуждения читатели обеспечены на пару месяцев вперед. Читайте и наслаждайтесь!

Александр Трифонов



СТАТУС: Редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: Baldur's Gate

ИГРЫ В НОМЕРЕ

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAME BOY ADVANCE | PSP | DS | N-GAGE



НА ОБЛОЖКЕ

ФЛАГМАН ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ, NIVAL INTERACTIVE, НЕ РАЗ УЖЕ РАДОВАЛ ПОКЛОННИКОВ СТРАТЕГИЧЕСКОГО ЖАНРА ОТЛИЧНЫМИ ПРОЕКТАМИ. НО НА СЕЙ РАЗ ГРУЗ ОТВЕТСТВЕННОСТИ НА РАЗРАБОТЧИКАХ ОЧЕНЬ ВЕЛИК. ВЕДЬ НА КОНУ – НЕ ОЧЕРЕДНАЯ ПРОРЫВНАЯ ТАКТИКА ИЛИ RTS. ВОЗРОЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ СЕРИИ TBS – ЗАДАЧКА, ЗА КОТОРУЮ НЕ СРАЗУ ВЗЯЛИСЬ БЫ ИНЫЕ МАСТИТЫЕ СТУДИИ. ЧЕМ БОЛЬШЕ ОСОЗНАЕШЬ ВОЗНИКАЮЩИЕ В СВЯЗИ С МАСШТАБОМ ПРОЕКТА СЛОЖНОСТИ, ТЕМ БОЛЬШЕ ПРЕИСПОЛНЯЕШЬСЯ ГОРДОСТИ ЗА ОТЕЧЕСТВЕННУЮ КОМАНДУ: НЕ СПАСОВАЛИ, ВЫТЯНУЛИ, ПРИВЛЕКЛИ ВНИМАНИЕ ФАНАТОВ СО ВСЕГО СВЕТА. ВНИМАТЕЛЬНО СЛЕДИЛИ ЗА ХОДОМ СОБЫТИЙ И МЫ. И ДЕЛИМСЯ ПЕРВЫМИ ВПЕЧАТЛЕНИЯМИ ОТ НОВЫХ «ГЕРОЕВ».

ЯНВАРЬ #03(204) 2006

В НОМЕРЕ



PURSUIT FORCE

ОБЗОР

PURSUIT FORCE – УНИКАЛЬНЫЙ АВТОМОБИЛЬНЫЙ БОЕВИК ДЛЯ КОНСОЛИ SONY PSP. ПОЛИЦЕЙСКОМУ ПРИХОДИТСЯ НА ПОЛНОМ ХОДУ ПРЫГАТЬ С ОДНОЙ МАШИНЫ НА ДРУГУЮ, ПРЕСЛЕДУЯ ПРЕСТУПНИКОВ. НЕ ОБОЙДЕТСЯ ДЕЛО И БЕЗ ЗРЕЛИЩНЫХ ПЕРЕСТРЕЛОК. /128



ХИТ?!

RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR ПРЕДЛАГАЕТ ИГРОКАМ ВЗЯТЬ ПОД СВОЕ УПРАВЛЕНИЕ ОДНУ ИЗ ЧЕТЫРЕХ ВЕЛИКИХ ЦИВИЛИЗАЦИЙ ДРЕВНОСТИ И РАСПРАВЛЯТЬСЯ С ВРАГАМИ В ОБЛИЧЬЕ ЛЕГЕНДАРНЫХ ГЕРОЕВ: АХИЛЛА, КЛЕОПАТРЫ, НАВУХОДОНОССОРА... /46

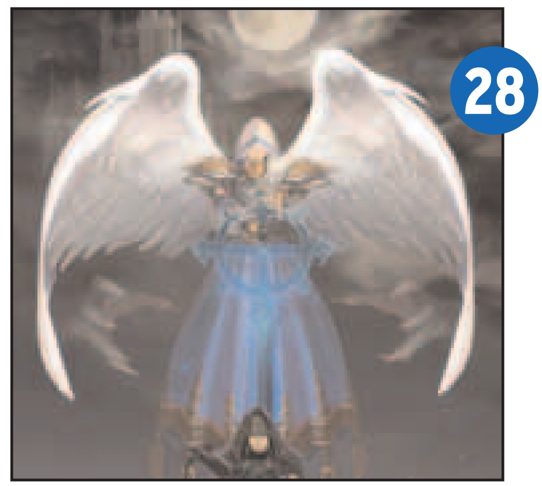


ДЕМО-ТЕСТ

STAR WARS: EMPIRE AT WAR – RTS ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ COMMAND & CONQUER ИСПОЛНЯЕТ СОКРОВЕННЫЕ МЕЧТЫ ЛЮБОГО ФАНАТА СЕРИИ ИГР STAR WARS. НЕ ОТПИРАЙТЕСЬ. МЫ ВСЕ ЗНАЕМ. «ПОСЛАТЬ AT-AT В АТАКУ ВМЕСТО ТАНКА "МАМОНТ" ХОТЕЛИ ВЕДЬ ВЫ!» /76

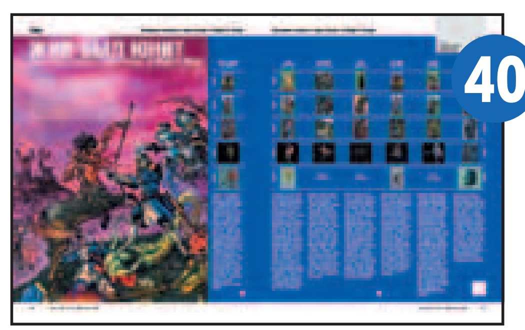
НОВОСТИ

ТЕМА НОМЕРА



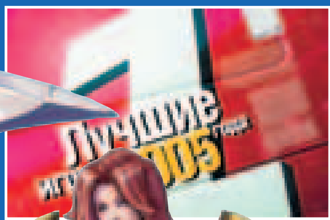
ХИТ?!

СПЕЦ



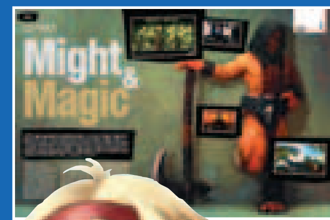
СЛОВО КОМАНДЫ

ДОГОНИТЕ И УБЕЙТЕ БАНДИТА В НОВОМ АВТОМОБИЛЬНОМ БОЕВИКЕ



Итоги 2005 года

Наш журнал подводит итоги ушедшего года и выбирает лучшие проекты. Мы назовем победителей в более чем двадцати жанровых номинациях, лучшие проекты для каждой из семи современных платформ (пока исключаем Xbox 360), раздадим награды за особые достижения и подарим титул «игры года» детищу некоего Х. К. /52



Сериал Might & Magic

Одна из старейших серий CRPG, которой в этом году исполнилось 19 лет, на пике славы радовала игроков необычной смесью фэнтези и научной фантастики. Затем, как водится, последовали угасание и крах. Но надежда еще есть – новый владелец прав на вселенную анонсирует новые проекты, и, как знать, может среди них появится Might & Magic X... /142



UNTOLD LEGENDS: THE WARRIOR'S CODE

НОВЫЙ DIABLO-КЛОН ДЛЯ PSP ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ CHAMPIONS OF NORRATH.

93

WILD ARMS ALTER CODE: F

РИМЕЙК ПЕРВОЙ ЧАСТИ WILD ARMS – ПОДАРОК ЛЮБИТЕЛЯМ RPG.

134

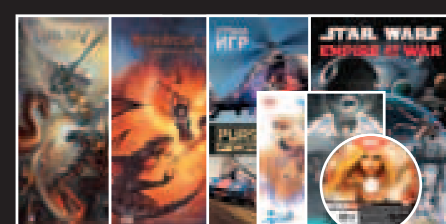


КОМПЛЕКТАЦИЯ



НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, три CD.



НОМЕР С DVD

Два двухсторонних постера, наклейка, один DVD, вкладка с содержанием DVD.

ДЕМО-ТЕСТ

В РАЗРАБОТКЕ

ГАЛЕРЕЯ

ОБЗОР

ДАЙДЖЕСТ

PLAYMOBILE

АРКАДЫ

КИБЕРСПОРТ

ОНЛАЙН

ТАКТИКА

ЖЕЛЕЗО

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

ВИДЕОКАРТЫ СРЕДНЕГО КЛАССА – ИМЕННО ИХ, КАК ПРАВИЛО, ВЫБИРАЕТ ОСНОВНАЯ МАССА ГЕЙМЕРОВ ПЕРЕД ОЧЕРЕДНЫМ АПГРЕЙДОМ. ЧТО ПРЕДЛОЖИЛ 2005 ГОД В ЭТОМ ЦЕНОВОМ СЕГМЕНТЕ?



178

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

СЛОВО РЕДАКТОРА

И снова здравствуйте!



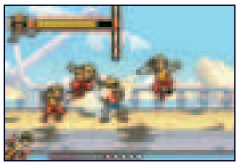
Ну что ж, зима вошла в свою завершающую стадию, разработчики проснулись после зимних каникул и начали радовать нас новыми роликами, демками и модификациями. Особенно хочу отметить модификацию FakeFactory & Ogg Cinematic Mod для Half-Life 2 – красота! Не меньшего внимания заслуживает демо-версия гонки Crashday! И не забывайте заглядывать в раздел DVD-Video. Там вас ждут вторая часть фильма, нарезанного из роликов MGS и потрясающий ролик Rumble Roses XX и еще масса интересных вещей. Например, теперь мы демонстрируем геймплей из игр для GBA и PSP!

Видеообзоры



Shadow of the Colossus

Гигантский мир, огромные здания, противники-исполины. Скажем без тени сомнения: колоссальная игра от создателей ICO – новое слово в жанре экшнов.



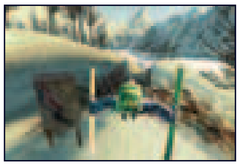
Игры для GBA

Два номера назад мы начали публиковать клипы с нарезкой геймплея из свежих игр для GBA. На сей раз вас ждут платформенный боевик One Piece и история игр с участием Марио.



Gun

Представляете себе GTA на Диком Западе? С ковбоями, бандитами, шерифами и охотой на буйволов. Нет? Тогда вам однозначно стоит поиграть в GUN и оценить всю прелесть езды на лошади.



SSX on Tour

Новый взрывной коктейль от EA Big, на этот раз разбавленный лыжниками и совершенно новым дизайном. Одна из самых красивых игр на PS2 и однозначно лучшая экстремальная игра прошедшего года.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

...у наших видеообзоров есть три звуковые дорожки!

Доводим до вашего сведения: в обзорах игр на dvd-видеочасти есть три звуковые дорожки: собственно обзор, музыкальный трек и оригинальный звук из игры. Поэтому вдоволь наслушавшись рассказов о проекте, вы можете запустить ролик с музыкой.
Хотим также напомнить, что в интервью или «мувиках», посвященных созданию игр, есть отключаемые русские субтитры. Таким образом, ролики могут смотреть даже те, кто плохо знает английский язык.

P.S. Если у вас нет звука в роликах, необходимо поменять Beatstream на PCM Audio в настройках звука DVD-плеера.

Обратите внимание

Живительная волна изменений продолжает свой бег по содержимому нашего диска. Начиная с этого номера в видеочасти поселяется рубрика видеопревью. Как и новичок двух предыдущих выпусков, «ВидеоФакты», она рассказывает про игры, которые еще не появились. Но при этом не «прыгает по верхам» нескольких проектов, а заостряет внимание на одном. Из видеопревью Rumble Roses XX вы узнаете все, что известно о ней в данный момент. В разделе видеоинтервью вас поджидает ни кто иной как Хидео Кодзима. Буквально у него под боком – продолжение переведенного на русский фильма-нарезки Metal Gear Solid: The Twin Snakes.







Софт

Style XP 3.15

Style XP – программа, позволяющая настраивать внешний вид (темы, стили, обои, иконки, загрузочное окно) Windows XP и Windows 2003. Содержит собственный набор дополнительных тем рабочего стола.

jv16 PowerTools 2006 Beta 2

jv16 PowerTools – это полный набор утилит для сохранения в рабочем состоянии вашего компьютера и сети. Он чистит реестр и Cookies, удаляет ставшие ненужными драйверы и отслеживает изменения в системе.

HyperSnap-DX 6.03.01

HyperSnap-DX – инструмент для захвата изображений, позволяющий скопировать не только окна стандартных программ, но и игры, скринсейверы и видеофильмы. Так же может редактировать изображения.

CDCheck 3.1.10.0

CDCheck – утилита для обнаружения, предотвращения и восстановления поврежденных файлов на CD-ROM с акцентом на обнаружении ошибок. С CDCheck вы можете проверять ваши компакт-диски и обнаруживать поврежденные файлы.

НЕ РАБОТАЕТ DVD ?

Что делать, если вдруг у вас не запускается наш DVD?..

Если проблема с PC-частью, то советую попробовать протереть его спиртом или положить между двумя листами бумаги, а сверху придавить чем-то тяжелым, например стопкой книг.
Если это видеочасть, то попробуйте запустить на другом проигрывателе или консоли. В любом случае можно сделать копию диска программой Alcogol 120% с опцией «пропуск ошибок чтения».
Если ничего не помогло, вы можете его обменять. Жителям Москвы для этого лучше подъехать к нам в редакцию, а все остальные пишите на disk@gameland.ru, и мы вам обязательно поможем.

Демо-версии



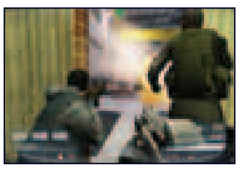
Crashday

Если последние несколько месяцев вам приходилось лишь довольствоваться видеороликами и скриншотами, то теперь можно лично поучаствовать в дорожном беспределе Crashday. В демо-версии, которую можно запустить только 50 раз, представлены 2 режима игры.



Star Wars: Empire at War

Вторая попытка сделать стратегию по вселенной Звездных войн. В демо-версии доступны обучающая кампания и одна карта – Galactic Conquest, в ней вам предстоит взять под контроль войска повстанцев и нанести поражение имперскому легиону.



Rainbow Six: Lockdown

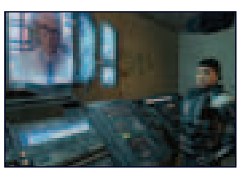
Продолжение популярного командно-тактического шутера. Демо-версия включает в себя две карты: синглплеерную South Africa и мультиплеерную Prison. Также доступны три режима игры: «normal», «challenge» (co-op) и «Team Adversarial». Замечены аж 17 видов оружия.

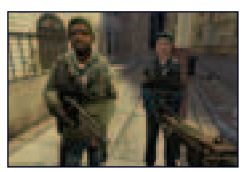
Моды

FakeFactory & Ogg Cinematic Mod 2.20

Крупнейший на сегодняшний день мод для Half-Life 2. Создатели проделали огромную работу по улучшению игры. Модели персонажей переделаны (особенно тщательно модостроители поколдовали над лицами). Изменена музыка. Перерисованы текстуры строений и части объектов. Система повреждений также подверглась переработке.

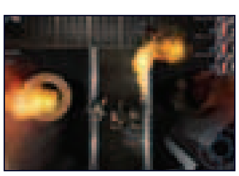


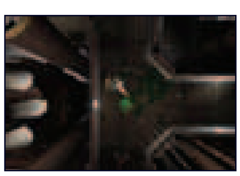


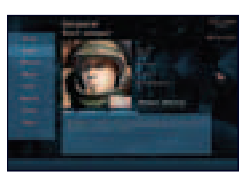


Alien Swarm v1.3

Вместо привычного шутера разработчики создали тактическую стратегию в реальном времени. Этот мод по концепции чем-то напоминает The Lost Vikings, где игроку необходимо было использовать нескольких персонажей, переключаясь с одного на другого. В миссию можно взять до четырех бойцов, у каждого из которых есть особые умения.







БАНЗАЙ!

Казалось бы, что делает ролик из сериала, создаваемого совместно американцами и корейцами, в рубрике, посвященной японской поп-культуре? Вот и нам тоже неясно. Но факт остается фактом: на нашем DVD вы можете увидеть первый трейлер продолжения легендарного «Роботека» (Robotech: The Shadow Chronicles)!



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

ДЕМО-ВЕРСИИ:
Crashday
Star Wars Empire at War
Rainbow Six: Lockdown

ВИДЕООБЗОРЫ:
Shadow of Colossus
SSX on Tour
10000 Bullets
GUN
Far Cry Instincts

ПАТЧИ:
Стальные Монстры v1.1
Age of Empires III v1.04 English
Ex Machina 1.02 Rus
Falcon 4.0: Allied Force v1.0.5
In Memoriam Rus
Knights of the Temple II v1.2.33
Sailors of the Sky Gold v5.3
Chaos League: Sudden Death v2.03
rFactor v1.070
Quake 4 v1.0.5 beta2
Ski Racing 2006 patch 1
StarCraft v1.13f
StarCraft: Brood War v1.13f
Tortuga:
Pirates of the New World v1.1
Vampire: the Masquerade –
Bloodlines v2.0 unofficial
World of Warcraft v1.9.2 EU

SHAREWARE:
3D Ball Slider 1.0
3D Hockey
3DRT Pinball
Alien Shooter 1.02
Battle Packman 2 Terminator 1.1
Cubology 1.08
Hardwood Hearts 2.2
Lugaru
RollyBall 1.0
Seawar The Battleship 1.27

СОФТ:
Style XP 3.15
jv16 PowerTools 2006 Beta 2
HyperSnap-DX 6.03.01
CDCheck 3.1.10.0
BackUp4All 2.3.3.750
Website Watcher 4.04
Actual Transparent Window 3.8
All File Renamer 1.0
Amaya 9.2.2
AVIcodec 1.2 Build 110
Rightmark CPU Clock Utility 1.8
Teleport Pro 1.37
Скорочтение 7,2,2
KillCopy 2.8.2

МОДЫ:
Battlefield 1942
Battlefield 2
Counter-Strike: Source
Day of Defeat: Source
DOOM 3
Far Cry
GTA: San Andreas
Half-Life 2
Operation Flashpoint: Resistance
Quake 4
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Lord of the Rings:
The Battle for Middle-earth
The Sims 2
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2: Univercity
Unreal Tournament 2004
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000: Dawn of War
Warhammer 40000: Dawn of War –
Winter Assault

БОНУС:
Старые номера «СИ»
Скины для Winamp'а
Рубрика «Юмор»

ГАЛЕРЕЯ:
Обои к играм
Обои к рубрике «Банзай!»

WIDESCREEN:
The Omen 666
Pulse
Scary Movie 4
Ultraviolet

ВИДЕО:
GTR 2
Onimusha: Dawn of Dreams
Splinter Cell: Duble Agent
Fifa Street 2
Driver: Parallel Lines
Full Auto
Rumble Roses XX
Siren 2
State of Emergency 2
The Outfit
Tourist Trophy
Видео к рубрике «Банзай!»

КИБЕРСПОРТ:
Лучшие демки по Counter-Strike,
Quake III Arena, Warcraft III:
The Frozen Throne.

МУЗЫКА:
10 000 Bullets

ДРАЙВЕРЫ:
Audigy (1/2/4) series Driver
02.08.0004
ATi Catalyst 6.1
ATI Tray Tools 1.0.5.824
nVidia Forceware 83.40 WHQL
3DMark06 Basic Edition

ОБНОВЛЕННАЯ DS

Nintendo официально анонсировала новую модель Nintendo DS под названием DS Lite. В Японии она поступит в продажу уже 2 марта этого года.

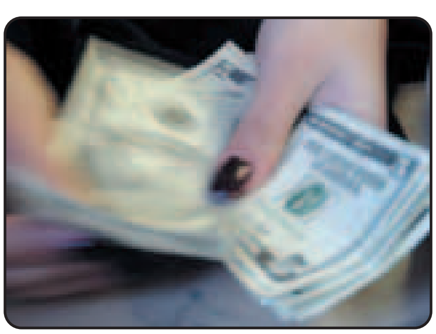


О том, что рано или поздно Nintendo подвергнет свою консоль редизайну, говорили уже давно. Журнал «Фамицу» еще месяц назад намекал, что это произойдет весной. В пользу такого предположения говорили и данные, поступавшие от распространителей, – несмотря на высокий спрос, Nintendo в последнее время постепенно сокращала поставки двухэкранки, что можно было расценить как подготовку плацдарма для вторжения на рынок новой версии системы.
DS Lite на 42 процента меньше, чем оригинальная DS. Ее размеры – 133x73.9x21.5 мм, против 148.7x84.7x28.9. Вес уменьшился с 275 г. до 215 г. При этом оба экрана ничуть не потеряли в размерах, и дизайн консоли принципиально не изменился. Функционально DS Lite почти не отличается от оригинала. Но, к примеру, появился регулятор уровня яркости – как на PSP. Некоторые элементы управления консоли были перемещены – например, кнопка включения и микрофон.
В Японии консоль появится в магазинах 2 марта и будет стоить 16800 йен (118 евро), то есть дороже обычной DS (150000 йен или 105 евро). На выбор будет предложено три версии, отличающихся цветом. Что касается США и Европы, то там DS Lite появится «несколько позже» – видимо, ближе к лету. Президент Nintendo, Сатору Ивата, уверен в успехе DS и предсказывает, что продажи в одной только Японии к концу года составят 10 млн. экземпляров. Напомним, что сейчас в мире насчитывается более 13 млн. владельцев Nintendo DS: 5.5 млн. – в Японии, 5 млн. – в США и 3.5 млн – в Европе. ■

НЕ ВСЕ ТАК ПЛОХО

NPD Group опровергает прогнозы аналитиков о падении интереса к играм в Северной Америке; консольный рынок продолжает расти.

После ноября 2005 года, крайне неудачного с точки зрения продаж игровой продукции, многие аналитики в унисон заголосили о снижении интереса к играм в Соединенных Штатах, упадке индустрии и грядущем апокалипсисе. Правда, сама индустрия об этом ничего не знает и наперекор всем мрачным прогнозам продолжает цвести и пахнуть.
Согласно отчету компании NPD Group, за минувший календарный год общие продажи видеоигровой продукции в США составили 10.5 миллиарда долларов, что на 6% выше результатов 2004 года и на две десятых миллиарда превосходит абсолютный рекорд для региона, который был установлен в 2003. Как и во всем остальном цивилизованном мире, росту продаж крепко помогли миниатюрные Nintendo DS и PlayStation Portable, в то время как интерес к «большим» консолям несколько снизился. Впрочем, в NPD полагают, что если бы не недостаток Xbox 360 на прилавках магазинов, принадлежащий домашним игровым системам сегмент рынка тоже не ударил бы в грязь лицом.
Но это были данные только по видеоиграм, а в заповеднике персональных компьютеров прогнозы полностью оправдались – за 2005 год ПК-индустрия достигла отметки в 953 миллиона долларов, что на 14% ниже результатов 2004 года. Правда, рыдать и заламывать руки пока не стоит – в отчетах NPD учитываются только продажи продукции на материальных носителях, в то время как изрядную долю компьютерного рынка составляют доходы от распространения игр и «сопутствующих товаров» через Сеть, да прибыли от оплаты подписок на многопользовательские проекты. В NPD намерены в кратчайшие сроки такое положение дел исправить и обещают уже весной этого года представить обновленные данные по американскому ПК-рынку. ■



BETHESDA ЗАПОЛУЧИЛА ПРАВА НА STAR TREK

Напомним, что ранее лицензией на игры по мотивам Star Trek обладало издательство Activision, и предполагалось, что контракт будет продлен до 2009 года. Однако выяснилось, что дорогу гиганту перешла Bethesda. Первым результатом сделки станет игра Star Trek: Legacy для PC и Xbox 360. Разработчики обещают сюжетную линию, которая охватит события оригинального сериала, а также его сиквелов. Для портативных консолей DS и PSP готовится боевик Star Trek: Tactical Assault, заточенный под сетевой режим.
За последние двадцать лет на самых разных платформах вышло несколько десятков игр по мотивам Star Trek. Неплохих, надо заметить, – с оценкой в семь-восемь баллов из десяти. Однако в России сам телесериал не слишком популярен, и оттого на «сопутствующие товары» для него внимание обращают лишь немногие геймеры. ■



КОРОТКО

НЕ ТАК ДАВНО официально ставшая издателем компания Nival Interactive освоилась в новой роли и отправила в печать свой первый проект – RPG «Проклятые Земли: Затерянные в Астрале». Это дополнение к престарелой, но до сих пор популярной ролевой игре «Проклятые Земли» должно поступить в продажу 27 января 2006 года.

КОМПАНИЯ NCSOFT официально анонсировала дополнение для многопользовательской ролевой игры Guild Wars, получившее название Guild Wars: Factions. Вместе с add-on'ом любители сетевых баталий получат привычную окрошку из миссий, монстров и умений, а также один новый континент для сражений друг с другом и пару новых профессий – Assassin и Ritualist.

ЧЕРЕПАШКИ СНОВА В СТРОЮ

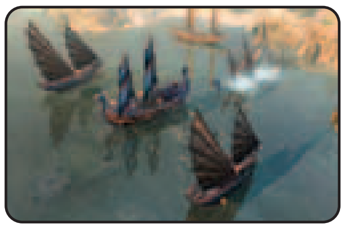


Ubisoft удалось откусить небольшой кусочек от франчайза Teenage Mutant Ninja Turtles (в простонародье «черепашки-ниндзя»), игры на основе которого мы привыкли видеть под лейблом Konami. Французское издательство смогло получить права на разработку мультиплатформенного проекта по мотивам нового CG-фильма о панцирных рептилиях, который снимает гонконгская Imagi Animation Studios. Выход картины на широкие экраны намечен на весну 2007 года, примерно в то же время стоит ожидать и появления на прилавках игры на его основе. Хочется верить, что Ubisoft вернет истории об отважных зеленых мутантах свежесть, а то в последние годы, невзирая на отчаянные усилия Konami, без слез на происходящее со знаменитыми черепашками смотреть просто нельзя. ■

LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

Electronic Arts готовит переворот в жанре RTS на консолях с помощью новой игры о войне в Средиземье.

Издательство Electronic Arts, прикупившее полгода назад права на создание игр по мотивам книг серии «Властелин Колец» в придачу к имевшейся лицензии на одноименную кинотрилогию, начинает деятельное превращение этой интеллектуальной собственности в звонкие монетки. В качестве доказательства этого может выступить игра Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth II, заявленная в начале января для игровой системы Xbox 360. Радует в этом анонсе хотя бы то, что летом сего года владельцев консоли Microsoft ждет знакомство не с очередным средней паршивости экшном, в котором Арагорн с Леголасом рубят уши оркам, а с самой настоящей представительницей стратегий в реальном времени – жанра для консолей довольно редкого. Любопытно, что игра не станет бездумным портом ПК-версии, разработка которой сейчас подходит к завершению, скорее ее стоит называть адаптацией. Дело в том, что при разработке Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth II особое внимание будет уделено управлению, чтобы дать геймерам возможность «рулить» полками при помощи геймпада с той же легкостью, с какой это делают их компьютеризированные коллеги при помощи мыши. Не обойдется игра и без обязательного для RTS многопользовательского режима: благодаря сервису Xbox Live в Battle for Middle-Earth II можно будет сражаться и по Сети. ■



АДДОН НЕИЗБЕЖЕН

Valve сообщает о скором релизе Half-Life 2: Aftermath, а Electronic Arts готовит «платиновый» сборник для фанатов игры.

Поклонникам шутера Half-Life 2 самое время счистить ржавчину со своих автоматов и вовсю готовиться к продолжению боевых действий: компания Valve сообщает, что 24 апреля 2006 года поступит долгожданное дополнение к этой игре под названием Half Life 2: Aftermath. Действие add-on'а будет развиваться сразу после событий основной игры, главным героем по-прежнему остается неунывающий Гордон Фримэн. Кроме Aftermath, фэны «Полураспада» получат подарок и от компании Electronic Arts – издание Half-Life 2: Platinum Edition, в которое будут включены сама Half-Life 2, а также Half-Life 2 Deathmatch, Half-Life 2: Aftermath, Counter-Strike: Source и Day of Defeat: Source. ■



КОРОТКО

В РОССИИ БУДУТ ИЗДАНЫ ВСЕ ЧЕТЫРЕ ЧАСТИ СЕРИАЛА SAKURA TAISEN. Жанр – смесь симулятора знакомств с девочками и тактической RPG. Поступление на прилавки магазинов первой из игр ожидается в марте сего года, о датах выхода продолжений «Акелла» объявит несколько позже.

КОМПАНИЯ NAMCO докладывает, Что совокупные продажи представительниц сериала Katamari Damacy достигли в Японии отметки в полмиллиона копий. Напомним, что на данный момент серия насчитывает три части, две из которых были выпущены для PlayStation 2 и еще одна – для PlayStation Portable.

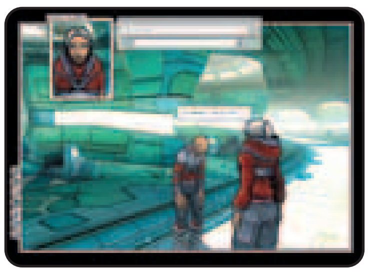
ИССЛЕДОВАТЕЛИ, ГОТОВЬСЬ!

Начинается тестирование MMORPG Seed, в которой игроки будут избавлены от обязанности убивать монстров и коллекционировать оружие с броней.

Компания Runestone Game Development 1 февраля 2006 года планирует начать бета-тестирование онлайнового проекта Seed для персональных компьютеров. Особенность этой игры заключается в том, что внимание в ней концентрируется не на шинковании врагов в ингредиенты для кровавого салата и не на «раскачивании» персонажей до размеров трехстворчатого шкафа, а на общении и исследовании многочисленных персонажей. Разработчики обещают сделать NPC настоящими личностями, обладающими собственной памятью, умением выражать эмоции и реагировать на внешние раздражители.

Если бета-тестирование пройдет по намеченному плану, то многообещающее детище Runestone увидит свет уже в апреле 2006 года. ■





КОРОТКО

КОРПОРАЦИЯ MICROSOFT заключила договор с компанией 4Kids Entertainment, которой, кроме всего прочего, принадлежат права на ряд популярных среди геймеров брендов. Согласно этому контракту, 4Kids предоставит компании Билла Гейтса лицензии для разработки детских игр.

КОМПАНИИ BANDAI и Namco рассчитывают к первому апреля закончить слияние своих студий разработки игр для консолей, ПК, мобильных телефонов и аркадных автоматов, триумфально завершив таким образом начатый в прошлом году процесс объединения.

REVOLUTION – КОГДА И ПОЧЕМ?

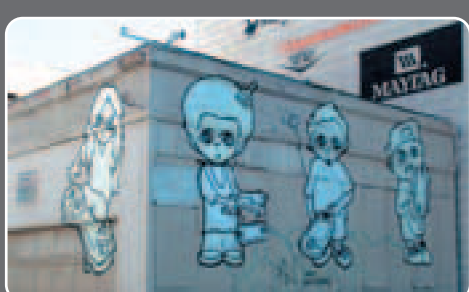


Акции Nintendo выросли сразу на 6.2%, это самый большой скачок стоимости ценных бумаг компании с июля 2003 года. При этом Nintendo не пугала конкурентов неожиданными заявлениями, не выбрасывала на рынок новых версий своих систем и даже более чем достойные результаты продаж Nintendo DS тут ни при чем. Виной всему сообщения, сделанные представителями компании (одним из них был, конечно же, вездесущий Сатору Ивата) относительно даты выхода и цены игровой системы Revolution. По словам этих товарищей, новаторская приставка поступит в продажу в ноябре 2006 года и будет стоить меньше трех сотен американских долларов.

При этом, что бы ни говорили некоторые представители компании лично, сама Nintendo придерживается твердой и скучной позиции: никаких комментариев. По официальной версии, Revolution выйдет «когда-нибудь в 2006 году», а о ценовой политике в пресс-релизах «Большой N» нет даже призрачных намеков. ■

SONY УДАРЯТ ПО РУКАМ?

Нью-Йоркский политик предлагает Sony раскошелиться на 20 тысяч долларов в качестве компенсации за рекламную кампанию PSP, проходившую в прошлом году.



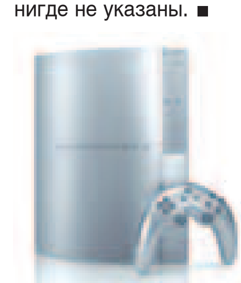
Член муниципалитета Нью-Йорка Питер Вэллон в интервью газете New York Post сообщил о том, что неплохо бы взыскать с компании Sony 20 тысяч долларов. Возмутила политика рекламная кампания портативной системы PlayStation Portable, которая проводилась в прошлом году на территории многих американских городов. Суть ее сводилась к тому, что на стенах и заборах некоторых населенных пунктов неожиданно появились рисунки, на которых дети тем или иным способом играли с PSP. Стоит отметить, что Sony проводила столь оригинальную акцию, имея на руках все необходимые разрешения и в полном соответствии с буквой закона. Но господину Вэллону этого показалось мало. По его мнению, своими аморальными действиями Sony подает плохой пример подросткам, которые в наивности своей могут подумать, что раз создателям PSP позволено рисовать веселые картинки на стенах, то и им такое сойдет с рук. Именно в связи с этим Питер и предлагает вытрясти из компании немного денег, которые потом можно будет пустить на борьбу с граффити. ■

МЫ ВСЕ ПОСЧИТАЛИ!

Аналитики делают прогнозы относительно мощности заводов по производству PlayStation 3, Sony делает официальные анонсы первых игр для консоли.

Энди Парсонс – вице-президент компании Pioneer Electronics, лично заинтересованный в успехе формата Blu-Ray, сообщил, что к концу 2006 года в мире будет насчитываться от четырех до семи миллионов консолей PlayStation 3. Правда, далеко не все согласны с этим радужным пророчеством: некоторые аналитики полагают, что за этот срок Sony произведет от силы миллион приставок, да и сам Билл Гейтс не постеснялся накаркать японской компании те же хлопоты с поставками, которые были у Xbox 360 в момент запуска.

Сама же Sony на всю суету и подсчеты несуществующих консолей никак не откликнулась, а вместо этого включила в лист находящихся в разработке игр первую шестерку проектов для PS3. Выглядит список следующим образом: Genji 2 (Action), Angel Rings (RPG), Monster Carnival (Action RPG), Minna no Golf 5 (Sports), Gran Turismo Series (Racing), The Eye of Judgement (жанр не указан). Ничего необычного, названия всех проектов, скорее всего, предварительные, а даты релиза нигде не указаны. ■



RESIDENT EVIL НА REVOLUTION?



Продюсер игры Resident Evil: Deadly Silence Минору Накай в интервью интернет-сайту Jeux France обмолвился о том, что не исключает разработки представительницы прославленного horror-сериала Resident Evil и для платформы Revolution. Правда, в данный момент об этом думать еще слишком рано, сам Минору говорит, что идеи игры про зомби, которых надо будет уничтожать при помощи инновационного контроллера, так и витают в воздухе, но ни одна из них пока не приблизилась к стадии воплощения в жизнь. Перед тем как делать новую RE для Revolution, необходимо будет пересмотреть саму концепцию сериала: если выпустить на консоли Nintendo игру, схожую по своей увлекательности с Resident Evil 4, то геймеры очень быстро устанут от необходимости рьяно размахивать пультом-контроллером и вряд ли получат от процесса удовольствие. Скорее всего, сообщил Накай, для начала необходимо будет опробовать возможности Revolution с помощью какой-нибудь другой игры, а уже потом, поднабравшись опыта, переделать для консоли такую популярную и любимую фанатами серию, как Resident Evil. ■

СВЕЖИЕ ИГРЫ ОТ «1С»

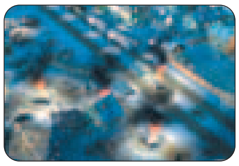
Фирма «1С» выбросила на прилавки российских магазинов сразу пять игр, среди которых четыре относятся к семейству локализаций, а еще одна – подарочное издание стратегии «Блицкриг II». Так, на прилавках магазинов появились финской выделки экшн Max Payne 2, тактический шутер «Conflict: Терроризм», дополнение к шутеру Vietcong под названием «Вьетконг: Кулак Альфа» и стратегия «Такеда 2: Путь самурая». Что касается «Блицкриг II», то она распространяется в DVD-боксе, в котором, помимо диска с игрой, можно обнаружить руководство по прохождению и регистрационную анкету. В сети розничной продажи все пять игр поступили 20 января сего года. ■











NINTENDO РАСШИРЯЕТСЯ

Американское отделение Nintendo нуждается в новых территориях под офисы. Власти города Редмонд в раздумьях.



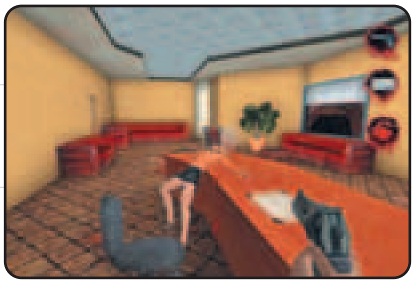
После долгого перерыва компания Nintendo вновь подняла вопрос о расширении своего американского офиса, располагающегося в городе Редмонд. Напомним, что некоторое время назад между «Большой N» и ее ближайшим редмондским соседом – корпорацией Microsoft, дело едва не дошло до драки как раз из-за дележа земли. На этот раз, правда, обойдется малой кровью – Nintendo уже отнесла в муниципалитет города план по развитию на ближайшие десять лет, его рассмотрение должно пройти в феврале.
Беспокоятся по поводу аппетитов как самой Nintendo, так и временно притихшей корпорации Билла Гейтса только власти Редмонда. Стремительное развитие обеих компаний требует расширения принадлежащих им территорий, что создает вполне понятные трудности для жителей. В городском департаменте по планированию надеются найти понимание со стороны Nintendo и получить разрешение на перемещение по территории компании как пешеходов, так и различных видов городского транспорта. В самой же «Большой N» говорят, что план развития еще не утвержден, все будет неоднократно обговариваться, а жители Редмонда могут спать спокойно. ■



КОПЦЕВ, POSTAL И ГОСДУМА

Нападение на прихожан московской синагоги может отразиться на российском игровом рынке.

Трагедия, случившаяся в начале января в одной из московских синагог, когда двадцатилетний Александр Копцев нанес ножевые ранения восьми прихожанам, «благодаря» отечественным сетевым СМИ обзавелась самой прямой связью с игровой индустрией. По утверждениям журналистов, на преступление Александра могла толкнуть вовсе не антисемитская литература, а игра Postal (видимо, имелась в виду вторая часть), за которой он любил проводить свободное время.
Сообщение это в кратчайшие сроки разлетелось не только по Рунету, но и по западным игровым сайтам и дошло даже до создателей сериала Postal из компании Running With Scissors. Последние за словом в карман никогда не лезли и тут же сделали решительное заявление, суть которого можно передать одной лишь цитатой: «Если бы игры превращали людей в убийц, мы давно были бы по самое горло завалены трупами».
Глава комитета Госдумы по гражданскому, уголовному, арбитражному и процессуальному законодательству Павел Крашенинников сообщил, что в ближайшее время на рассмотрение будет внесен пакет поправок в действующее законодательство, имеющий целью ввести ответственность за распространение экстремистской информации через Интернет и компьютерные игры. ■









КОРОТКО

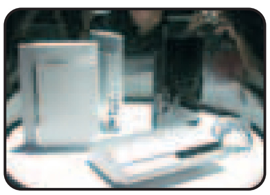
«DEVIL MAY CRY 4 не является эксклюзивным проектом для PlayStation 3», – заявил представляющий компанию Capcom Хироюки Кобаяси. По его словам, в будущем владельцы Xbox 360 и Revolution вполне могут рассчитывать на выпуск новых приключений Данте для своих консолей.

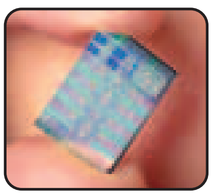
ОЧЕРЕДНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ сериала Rockman готовит для владельцев Nintendo DS компания Capcom. По словам ее представителей, новый проект под названием Rockman Zekusa поступит в продажу на территории Японии до конца 2006 года, более точная дата релиза пока не сообщается.

ВМЕСТЕ ЕЩЕ НА ПЯТЬ ЛЕТ

Компании Sony, IBM и Toshiba объявили, что сотрудничество в области разработки новых чипов продолжится еще лет пять. Напомним, что первым плодом их совместной работы стал процессор CELL, «сердце» игровой системы PlayStation 3. Помимо новой консоли Sony, чип планируется использовать и во многих других областях, причем начало этому положено. Компания Mercury Computing Systems доложила об отгрузке первых рабочих станций с CELL на борту – они будут задействованы в тех областях, где необходимо проведение крупных вычислений, например – в аэрокосмической.

Что касается PS3, то в начале марта 2006 года Sony наметила провести в Лондоне конференцию под названием Devstation, где будут освещены технические стороны работы с процессором и продемонстрированы новые достижения ряда компаний на ниве производства программного обеспечения Middleware. Кроме того, на Devstation расскажут о графике и звуке PlayStation 3 и уточнят, как именно система будет взаимодействовать с Сетью. Нельзя исключать, что на выставке будут сделаны какие-либо заявления относительно даты выхода консоли. ■



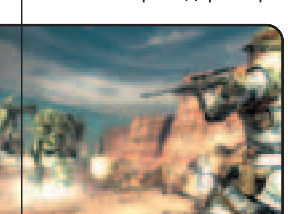


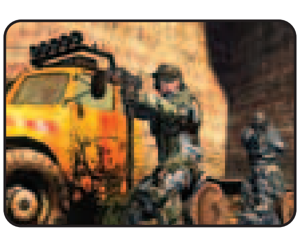
DIGITAL JESTERS КАПУТ



Британский суд принял решение закрыть оскандалившееся издательство Digital Jesters, которое длительное время обманывало своих партнеров.

Скандально известная компания Digital Jesters, которой не раз перемывали кости в конце прошлого года, благополучно нырнула в Лету благодаря решению британского суда. Напомним, что Digital Jesters испытывала крупные финансовые трудности и стояла на грани банкротства, хотя представители компании упорно это отрицали. Чуть позже последовали и многочисленные обвинения в нарушении договоренностей и мошенничестве от партнеров компании, которые утверждали, что Digital Jesters не выплачивает им положенные деньги. Кончилось дело тем, что японская компания KaosKontrol потащила горе-издателей в суд, где и было принято решение о закрытии их предприятия и передаче всех финансовых средств Digital Jesters на уплату долгов. Теперь обманутые партнеры издательства намерены привлечь к ответственности Терри Мэлхема и Леонардо Зулло, финансового директора и директора по маркетингу соответственно. ■





ТАРАНТИНО СНИМЕТ HALF-LIFE

Коллекция слухов о перевоплощении игр в фильмы пополнилась сплетней о ленте Half-Life, режиссером которой станет Квентин Тарантино.



После согласия Питера Джексона поучаствовать в создании фильма Halo, окрыленные геймеры способны поверить во что угодно – даже в то, что режиссером ленты по мотивам игры Half-Life станет папа «Убить Билла» и многих других распрекрасных картин Квентин Тарантино. Сотрудникам уважаемого сайта Gamespot удалось пообщаться с человеком, имеющим широкие связи в среде голливудских фильмоделов, который и поведал охочим до свежих сплетен журналистам, что товарищу Тарантино было предложено поучаствовать в переносе приключений Гордона Фримэна на широкие экраны и сейчас он ведет переговоры с представителями Valve.

К сожалению, назвать назначение Тарантино на должность режиссера Half-Life правдой никак не получится, и виноват в этом не кто иной, как сам Дуг Ломбарди, директор по маркетингу Valve. Он заявил, что компания не связывалась ни с самим Квентином, ни с кем-либо из его представителей. Кроме того, хотя сотрудникам Valve приходится общаться со многими голливудскими функционерами, никаких переговоров по поводу создания фильма Half-Life они в настоящее время не ведут. Жаль, конечно, такое слышать, ведь Квентин Тарантино гораздо лучше Уве Болла. Но не стоит забывать и о том, что в игровой индустрии часто применяется политика отрицания всех слухов, вне зависимости от того, как обстоят дела на самом деле. Может быть, нам еще повезет, и фильм о Half-Life увидит свет и будет снят именно Тарантино. ■

КОРОТКО

АНИМАЦИОННАЯ ЛЕНТА FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN разошлась на территории Страны восходящего солнца в количестве, превышающем миллион копий, – сообщают представители компании Square Enix. В японские магазины фильм о приключениях героев одной из самых любимых в народе ролевых игр – Final Fantasy VII – поступил в двух форматах, DVD и UMD.

NINTENDO СООБЩАЕТ, что 23 марта на прилавки японских магазинов поступит очередная игра о карманных монстрах – Pokemon Rangers: Diamond Pearl eno Michi для консоли Nintendo DS. Создается сей проект по мотивам одноименного фильма, который должен в ближайшем будущем дебютировать в Стране восходящего солнца.

HALO 3 НЕ СТАНЕТ УБИЙЦЕЙ SONY

Корпорация Microsoft отказалась от планов по выпуску Halo 3 одновременно с началом продаж консоли PlayStation 3.



Главе корпорации Microsoft Биллу Гейтсу пришлось публично отказаться от озвученных в запале PR-сражения с Sony планов по выпуску шутера Halo 3 одновременно со стартом продаж PlayStation 3. Напомним, что сей коварный план Microsoft задумала давным-давно, в надежде потрепать нервы конкурентам, а заодно и отвлечь внимание играющей публики от запуска PS3. Теперь же господин Гейтс сообщает, что обладатели Xbox 360 получат продолжение знаменитой серии не раньше, чем оно будет готово. «О дате выхода Halo 3 лучше спрашивать у Bungie. Мы и сами понятия не имеем, когда же она выйдет», – заявил он в одном из своих интервью. ■



Акелла
НА ОСНОВЕ РОМАНА АГАТЫ КРИСТИ «ДЕСЯТЬ НЕГРИТЯТ»
«От оригинального сюжетного замысла автор не отступает вплоть до развязки и все же обрушивает на нас целый град неожиданных секретов и мелочей»
AG.ru
АГАТА КРИСТИ
И НИКОГО НЕ СТАЛО
Десять негритят собрались пообедать,
Один вдруг подавился, их осталось девять.
Девять негритят легли спать очень поздно,
Один заснул навечно - их осталось восемь.
Восемь негритят поехали в Девон,
Один там и остался. Вернулись всемером.
Семь негритят дрова рубили топором,
Один порезался - осталось вшестером.
Шесть негритят решили с пчелами играть,
Одного ужалил шмель - их осталось пять.
Пять негритят друг друга засудили,
Один казнен - осталось их четыре.
Четыре негритенка отправились на море,
Один проглочен рыбой, их осталось трое.
Трое негритят к зверям пошли с утра,
Один медведем съеден, их осталось два.
Два негритенка ушли из под тени,
Один загорелся, остался последний.
Вот он стоит, весь несчастный, усталый,
Он взял, повесился, и никого не стало.
THE ADVENTURE COMPANY
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео" и "ВидеоЛенд"
© 2006 "Akella"
© 2006 "Adventure Company"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (495) 363-4614
E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
Akella

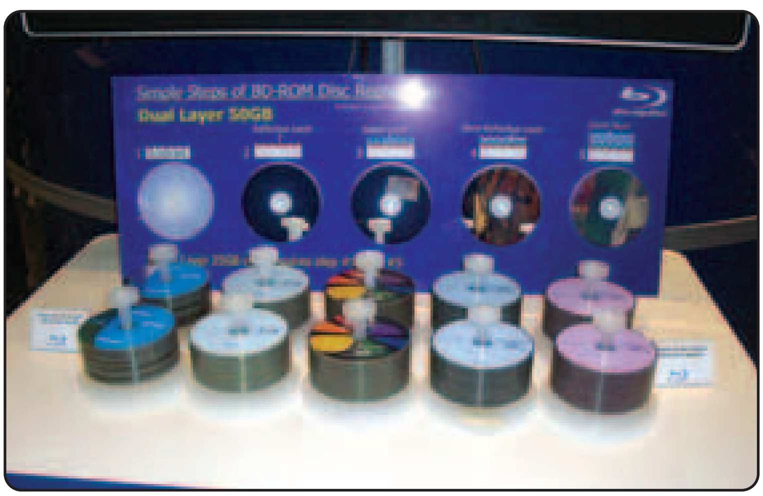
У 50 CENT – МИЛЛИОН ФАНАТОВ



Напомним, что 50 Cent: Bulletproof – экшн, в котором геймеру предлагается побродить по трущобам Нью-Йорка, управляя популярным рэпером. Вышел он на PlayStation 2 и Xbox, планируется версия для PSP. Практически все игровые СМИ поставили 50 Cent: Bulletproof низкие оценки, однако покупатели предпочли не обращать внимание на отрицательные рецензии. Представители издательства VU Games уверяют, что причина успеха кроется в захватывающем геймплее и уникальной атмосфере игры, но нам кажется, что привлекли геймеров лишь эксклюзивные треки от 50 Cent. Подобные коллизии лишний раз доказывают, что оценки в профильной прессе практически никак не влияют на уровень продаж. ■

ВСЕ НА BLU-RAY!

Распространители продукции эротического содержания отдают предпочтение Blu-ray. В Microsoft заметно нервничают.

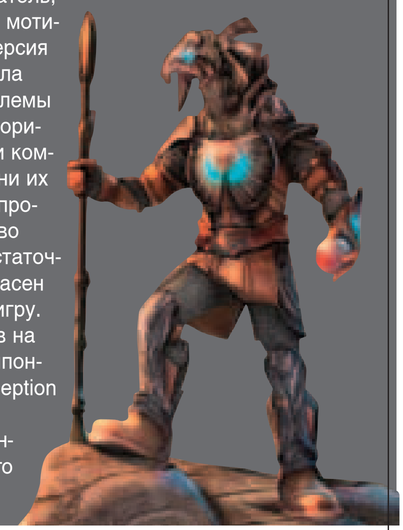


Очередное пополнение в списке компаний, поддерживающих набирающий обороты формат хранения данных Blu-ray, заставляет целомудренных девиц закрывать глаза ладошками, а беспокоящихся о моральном облике своих чад мамаш уводить детей подальше. Студия Digital Playground, известная среди достигших совершеннолетия товарищей как создатель фильмов из категории «только для взрослых», объявила о намерении выпускать кино именно на Blu-ray. По словам представителей компании, в пользу этого формата выбор был сделан потому, что он отвечает двум основным требованиям Digital Playground – обладает большим количеством места на диске и безопасен.
Не знаем, рады ли в Sony такой неожиданной поддержке формата, но в Microsoft уже заметно некоторое смятение. Конечно, это вряд ли связано с заявлением порномагнатов, но факт остается фактом: Питер Мур вскользь обмолвился о том, что ничто не помешает корпорации выпустить для Xbox 360 внешний привод... поддерживающий диски Blu-ray. «Если исход войны HD-DVD и Blu-ray еще не решен, то почему мы должны ограничивать наших клиентов?» – сотрясал воздух вопросами Питер. И действительно, почему? Ответ пришел вместе с официальным заявлением Microsoft, в котором говорится, что корпорация продолжает верить в победу HD-DVD и никаких внешних устройств, кроме поддерживающего этот формат привода, выпускать не намерена. Что-то странное творится в королевстве Билла Гейтса. ■

STARGATE SG-1 БОЛЬШЕ НЕТ

Студия Perception официально отменила уже практически готовый проект Stargate SG-1, и, видимо, сама скоро будет расформирована.

Слухи о том, что у Stargate SG-1 серьезные проблемы с издателями, ходили уже давно. И вот наконец официальный сайт проекта сообщил, что ни на одной из платформ (PC, PS2, Xbox) игра не выйдет. Возможность того, что ее перекупит другой издатель, близка к нулевой. Stargate SG-1 – боевик по мотивам одноименного телесериала; его демо-версия показывалась на E3 2005, и игра должна была поступить в продажу прошлой осенью. Проблемы начались, когда издательство JoWooD категорически отказалось от проекта. Представители компании заявили, что игра «не удовлетворяет ни их собственным требованиям к качеству, ни запросам фанатов». В ответ Perception обвинила во всем JoWooD – дескать, издательство недостаточно щедро их финансировало. Проект был спасен Namco, которая вызвалась распространять игру. Однако кинокомпания MGM, держатель прав на Stargate, так и не заключила соглашение с японцами, и в итоге финансовое положение Perception стало совершенно катастрофическим.
MGM, конечно, все еще может и передать лицензию иному издателю, но нам представляется, что Perception с ее поделкой это уже не спасет. ■



КОРОТКО

ИЗДАТЕЛЬСТВО ELECTRONIC ARTS анонсировало новую часть файтинг-сериала Def Jam для карманной консоли PlayStation Portable. Как и обе ее предшественницы, Def Jam: Fight for NY – The Takeover в красках опишет сложные взаимоотношения звезд хип-хоп-сцены, пытающихся поделить между собой славный город Нью-Йорк. Выход игры намечен на весну 2006 года.

КОМПАНИЯ KOEI отметилась анонсом сразу пары игр для консолей Sony. Первая носит название Samurai Warriors: State of War и разрабатывается для миниатюрной PlayStation Portable, а вторая откликается на имя Warship Gunner 2 и создается эксклюзивно для PlayStation 2. Поступление обеих игр в розничные торговые сети Северной Америки запланировано на март сего года.

НАБОР В ТЕСТОВУЮ ГРУППУ

Полугодовая работа нашей первой тестовой группы в январе 2006 года подходит к концу. Хотим сказать огромное спасибо всем участникам! Вся редакция с большим интересом просматривала ваши ответы и сделала для себя много полезных выводов. В конце января мы выберем самых активных участников и среди них случай выберет 40 победителей, которым достанутся:

- 1 графический адаптер: модель 3D1 от Gigabyte
- 1 годовая подписка
- 3 полугодовых подписки
- 5 трехмесячных подписок
- 30 игр от российских издателей.

А также остаются в силе рассылки DVD с отличными фильмами тем участникам, которые быстро реагируют на появление новых анкет на сайте http://www.test-groups.ru и заполняют их в течение первых 7 дней после опубликования.
Еще хотим сообщить, что мы начинаем набор новых участников для работы в тестгруппе на следующие 6 месяцев. Нам нужны самые заинтересованные, отзывчивые и активные наши читатели, которые готовы делиться с нами своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному в этот период номеру. К сожалению, мы не можем принять тех читателей, которые уже работали в тестгруппе раньше.
Если вы хотите стать участниками, высылайте заявки на levoshina@gameland.ru с обязательным указанием ФИО, возраста, точного почтового адреса с индексом, телефона и стажа чтения. И в начале февраля 2006 года мы отправим подробные инструкции всем, чьи письма у нас окажутся. Мы приготовили для вас много интересных призов и новую улучшенную программу для проведения анкетирования.
Будьте с нами, влияйте на наше мнение, и наш журнал будет становиться все лучше и лучше благодаря вам! ■


Акелла
Evil Days of Luckless John
Сорвать куш
STOP
Cinemax
В 1935 году в Нью-Йорке не было более жалкого существа, чем наш герой. Невезение - его второе имя. Даже доставшееся в наследство казино он получает вкупе с ворохом проблем. Мафиозный босс, контролирующий игровой бизнес на всем побережье, не может смириться с тем, что рядовой неудачник стал владельцем прибыльного игорного дома. Не откладывая дело в долгий ящик, мафия прибирает казино к рукам. Чтобы вернуть принадлежащую по закону собственность, нашему герою придется пройти через канализацию, кладбище и даже подземное царство Аида. И это лишь малая часть его злоключений...
Угарная смесь экшена, файтинга, пародийного квеста и веселый нелинейный сюжет не дадут Вам заскучать ни на минуту
Полностью трехмерная графика, стилизованная под комиксы
Оригинальные персонажи, отличающиеся не только внешним видом, но и мимикой: 26 NPC, каждый из которых играет в сюжете определенную роль
Более 15 видеороликов, созданных в лучших традициях современных комических мультфильмов
Около 30 различных локаций
© 2006 "Akella", © 2006 "Cinemax"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (495) 363-4614
E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
СОЮЗ
М.Видео
ВидеоЛенд
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"
Akella

С ПОЧИНОМ

Electronic Arts объявила об удешевлении 48 игр для современных консолей, аналитики предрекают новые снижения цен.



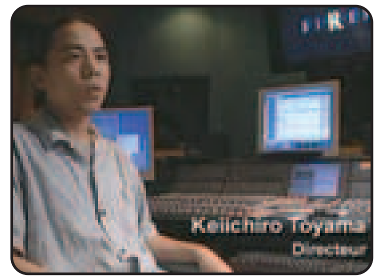
Издательство Electronic Arts снизило в Северной Америке цены почти на пятьдесят игр для консолей нынешнего поколения, причем подешевели пусть не самые новые, но вполне свежие игры, вроде последних поступлений в спортивных линейках компании (Madden NFL 06, FIFA 06, NBA Live 06) или выпущенной в ноябре прошлого года Need for Speed: Most Wanted. Некоторые из проектов потеряли в цене десять долларов, а иные подешевели сразу на двадцать. Шаг, предпринятый EA, решителен, но вполне предсказуем – новое поколение консолей уже не просто стучит ногой в наши двери, оно на прилавках магазинов в лице Xbox 360 и маячит на горизонте в виде PlayStation 3 и Revolution. При таком раскладе удешевление игр для пожилых платформ – вполне оправданный способ поддержать к ним интерес. Аналитики полагают, что в ближайшие месяцы можно ожидать новых сообщений о снижении цен не только от EA, но и от ряда других крупных издательств. Будем надеяться, что дешевые игры доберутся и до Европы. ■

КОРОТКО

TECMO решительно опровергла все слухи о возможном выпуске версии файтинга Dead or Alive 4 для консоли PlayStation 3. По словам представителей компании, никаких планов о превращении DoA в мультиплатформенный проект у них нет, игра как была эксклюзивом для Xbox 360, так им и останется.

ИЗДАТЕЛЬСТВО ELECTRONIC ARTS официально анонсировало последнюю на данный момент часть сериала Medal of Honor, получившую название Medal of Honor: Airborne. Разрабатываемая в версиях для PlayStation 3, Xbox 360, Xbox, PlayStation 2 и PC, эта новая история о храбрых борцах с фашизмом поступит в продажу ближе к концу 2006 года.

КИНОВЕРСИЯ FORBIDDEN SIREN



Займется фильмом продюсерская компания Ghost House. Сообщается, что сценарий пишет Майкл Гордон (не имеющий пока никаких особых заслуг), с которым плотно сотрудничает Кеитиро Тояма, создатель Forbidden Siren. Возможно, что жанром ужастиков в Голливуде заинтересовались после релиза впечатляющего трейлера фильма по мотивам Silent Hill. С этим проектом, к счастью, все уже ясно – он отправится в кинотеатры в этом году, сценарий пишет автор «Криминального чтива», а режиссер Кристоф Ганс ранее отметился «Братством волка». Еще интересно то, что Кеитиро Тояма как раз является одним из создателей все того же Silent Hill. Вторая часть игры Forbidden Siren, между прочим, скоро поступит в продажу в Японии, а во второй половине года – в США и Европе. ■

КОРОТКО

ATARI И TURBINE INC удалось уговорить «отцов» Dungeons & Dragons Гэри Гигакса и Дэйва Арнсона принять участие в озвучивании игры Dungeons & Dragons Online: Stormreach для PC. Своими ушами услышать голоса создателей оригинальной бумажной D&D можно будет в некоторых игровых сценах.

БРИТАНСКИЙ САЙТ MCV, со ссылкой на официальные источники, сообщил, что игровая система Nintendo DS преодолела отметку в один миллион проданных экземпляров на территории Великобритании. Стоит отметить, что по более ранним статистическим отчетам, DS и PlayStation Portable шли на крупнейшем европейском рынке ноздря в ноздрю – результаты их продаж различались всего на несколько тысяч копий.

ПОРТАТИВНЫЙ XBOX?



Microsoft всегда яростно отрицала саму возможность выхода на рынок хэндхелдов, однако появилась информация, что компания сейчас всерьез рассматривает все за и против такого проекта. Даже Питер Мур, отец Xbox, впервые не исключил такой возможности, уточнив: «И это не будет просто наша вариация на тему iPod». То есть, на нем можно будет не только слушать музыку и смотреть видео, но и играть. И, если гаджет и выйдет, то на нем наверняка будет красоваться логотип Xbox.

До сих пор Microsoft вполне устраивало то, что многие КПК оснащены ее операционной системой, и заниматься производством портативной техники самостоятельно компания не собиралась. Однако успех Nintendo DS и Sony PSP, и в особенности MP3-плеера Apple iPod заставляет задуматься об упущенных прибылях. К слову, две трети всех (!) портативных устройств, проданных в США в 2005 году, приходятся на долю Apple. ■



SONY УКРЕПЛЯЕТ РЯДЫ

Перед началом войны консолей нового поколения Sony продолжает скупать независимые студии. Новая жертва – разработчик SOCOM: US Navy SEALs, компания Zipper Interactive.

Не так давно в Sony появилось новое подразделение – SCE Worldwide Studios, в которое должны войти принадлежащие компании студии по разработке игр со всего мира. Первым ее приобретением оказалась голландская команда Guerrilla Games, создатель Killzone.

Фил Харрисон, президент SCE Worldwide Studios, напомнил, что Zipper Interactive сотрудничает с SCE с 1999 года, и его работой издатели исключительно довольны. Во многом именно благодаря сериалу SOCOM сетевой сервис для PlayStation 2 пользуется популярностью.

Студия Zipper Interactive была основана в 1995 году, и на ее счету немало известных проектов – например, Mech Warrior 3 и Crimson Skies. Она занималась разработкой игр для PC для самых разных издателей (в том числе Atari и Microsoft), но в итоге пришла к сотрудничеству с Sony и занялась PS2 с PSP. Самое важное достижение – сериал SOCOM: US Navy SEALs, общие продажи которого составили более 7 млн. копий. Это своего рода облегченный симулятор спецназовца с акцентом на сетевой режим. Самая свежая часть сериала – SOCOM: Fire Team Bravo для PSP. ■


Акелла
Keepsake
Тайна долины драконов
LIGHTHOUSE INTERACTIVE
WICKED STUDIOS
Отправляясь на учебу в школу магии Драгонвейл, Лидия с нетерпением ждала встречи со своей лучшей подругой Селестой. Но вместо учеников и преподавателей девушка обнаружила лишь пустые залы и куклу шута, подаренную подруге 8 лет назад... Прикоснувшись к кукле, Лидия испытывает странные чувства, неуловимым образом связанные с Селестой. Странную картину происходящего дополняет знакомство с Заком - драконом, неведомо как превратившимся в волка. В поисках ответа на вопрос, что здесь произошло, нашим героям придется разгадать множество загадок и узнать секреты старинной школы волшебства.
Захватывающий сюжет, полный тайн и неожиданных открытий
Множество загадок и головоломок, сложность которых возрастает по мере игры
Интерактивная система подсказок: Зак всегда намекнет вам, что делать дальше
Профессиональное музыкальное сопровождение, атмосферные звуковые эффекты
Мистический квест с видом от третьего лица и великолепной графикой
© 2006 "Akella", © 2006 "Lighthouse Interactive", © 2006 "Wicked Studios"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Акелла

Версии The Godfather для PlayStation 2, Xbox и PC будут выпущены в Европе и Северной Америке до конца марта

Dragon Quest VIII: The Journey of the Cursed King

Предыдущая публикация: 03 (204), обзор





Square Enix еще в середине прошлого года грозилась отыскать на карте мира Европу и привезти туда восьмую часть сериала Dragon Quest. Видимо, поиски столь маленького клочка земли заняли у компании немало времени, потому что первые ощутимые результаты этих трудов стали видны только сейчас. Итак, Dragon Quest VIII: The Journey Of The Cursed King появится в продаже на территории нашего региона в апреле этого года. Для сериала, представительницы которого ранее никогда не издавались в Старом Свете, это настолько большой шаг, что сам создатель Dragon Quest Юдзи Хории выкроил свободную минутку, чтобы побывать в Лондоне и лично представить свое детище европейским геймерам.
В рамках этой поездки Юдзи не только рекламировал Dragon Quest VIII, но и успел заинтриговать поклонников сериала, сообщив, что ему безумно нравятся те инновационные идеи, которые Nintendo планирует реализовать в своей консоли Revolution. А когда на прямой вопрос, есть ли шансы на то, что в будущем Dragon Quest станет мультиплатформенным сериалом, был дан ответ «расскажем обо всем позже», в среде фанатов поднялась небольшая буря. Может быть, Хории уже делает что-то интересное для Revolution? ■

OutRun 2006: Coast 2 Coast

Предыдущая публикация: 02 (203), новости

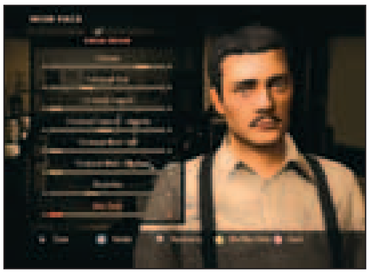


Компания Sega дополнила свой прошлогодний анонс игры OutRun 2006: Coast 2 Coast сообщением о том, что помимо вариантов для персональных компьютеров, PlayStation 2 и PlayStation Portable будет выпущена и версия для платформы Xbox. Продолжение популярной серии аркадных гонок выйдет на Xbox в то же время, когда поступят на прилавки магазинов и остальные версии – в марте сего года. Как и следовало ожидать, OutRun 2006: Coast 2 Coast для консоли Microsoft не будет ничем выделяться на фоне своих товарок для других платформ: игра предложит геймерам тот же набор лицензированных машинок, то же изобилие новых и знакомых по предыдущим частям трасс и, разумеется, поддержку многопользовательской сетевой игры на шесть человек. ■

The Godfather

Предыдущая публикация: 7 (184), Хит?!

Издательство Electronic Arts положило конец всем спекуляциям относительно даты выхода игры The Godfather, в основу которой положена криминальная сага «Крестный отец», созданная писателем Марио Пьюзо и донесенная до киноманов режиссером Фрэнсисом Фордом Копполой. Как заявили представители EA, версии The Godfather для PlayStation 2, Xbox и PC будут выпущены в Европе и Северной Америке до конца марта сего года. В то же время издательство отказалось комментировать ситуацию с вариантами этого GTA-style экшна для PlayStation Portable и Xbox 360. Сейчас они находятся в разработке, но одновременно с остальными версиями в продажу не поступят. В качестве предполагаемой даты их выхода различные источники называют то второй квартал, то лето, а то и конец 2006 года. EA пока отмалчивается. ■

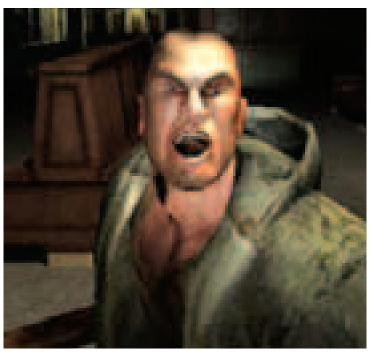




Создателю Dragon Quest понравилась Nintendo Revolution

Condemned: Criminal Origins (PC, Xbox 360)

Предыдущая публикация: 13 (190), превью.

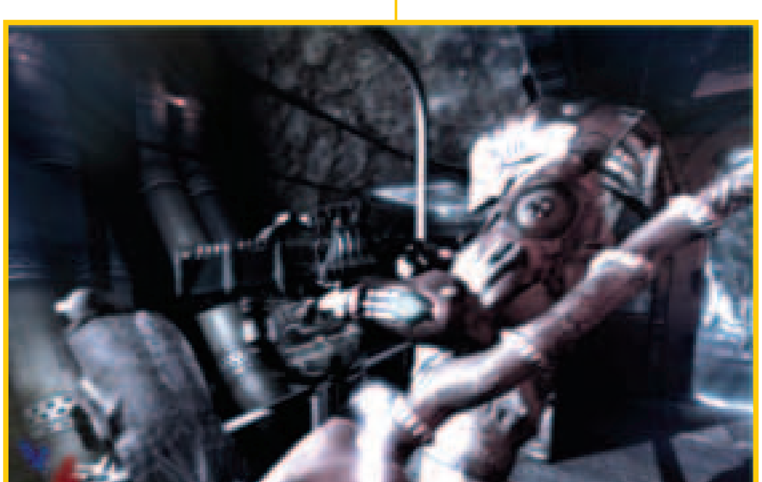


Финансовый год, по итогам которого оценивается деятельность и рыночная стоимость компаний, скоро завершится. Поэтому сейчас настает благодатная пора обильных пресс-релизов, в которых раскрываются сокровенные подробности и называются точные даты.
Condemned: Criminal Origins был одним из «застрельщиков» Xbox 360 (см. наш «Спец» в №01 (202)). Счастливые обладатели нового «ящика» смогли по достоинству оценить игру уже в декабре 2005 года. А на днях Sega подтвердила, что PC-версия появится не позже, чем весной этого года.
Картинки с перенесенной версии внушают некоторые опасения. Надеемся, что графика от портирования не пострадала. ■

Prey (PC, Xbox 360)

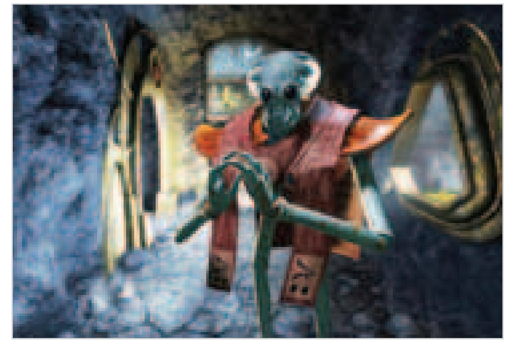
Предыдущая публикация: 14 (191), превью.

Duke Nukem Forever и Prey упоминались всегда, когда нужно было проиллюстрировать настоящий игровой долгострой или неудачную судьбу проекта. Но в отличие от тени Дюка, Human Head Studios, студия, к которой перешли права на разработку, продолжает выстреливать внушительными скриншотами и впечатляющими трейлерами.
С датой выхода определенности все еще нет («где-то в 2006»), зато появились подробности о сетевом режиме игры. В нем ставка сделана на управление гравитацией. Нет, не угадали, Half-Life 2 здесь ни при чем: манипулировать игровыми предметами не нужно. Но побегать по стенам и потолку, а также пошалить с притяжением на уровне все-таки придется. Зато в многопользовательских игрищах бродить бесплотным духом по уровню (DeathWalk), в отличие от одиночного, никто не заставляет. Для борьбы с особо умелыми виртуальными противниками не возбраняется использовать разбросанную по уровням технику.
Любителям нечестной игры придется несладко: в качестве стража порядка на серверах выступит известная по Doom 3 и Battlefield 2 система защиты от «читеров» PunkBuster. ■









NHL 2K6 | 2K Sports продолжает из года в год составлять конкуренцию бывшему монополисту на рынке спортивных игр – Electronic Arts.

Generation of Chaos | TRPG для PSP, которую издает Nippon Ichi. Интригующе, не правда ли?

Jules Verne: Journey to the Moon | Чарующее путешествие на Луну по мотивам книги Жюля Верна.

ДОЖДАЛИСЬ?

THE SWORD OF ETHERIA

- **Платформа :** PS2
- **Издатель:** Konami

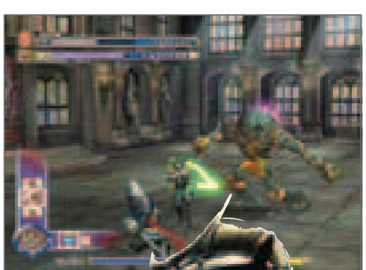
В обход Америки и под новым именем к нам добралась OZ, 3D-экшн от разработчиков Suikoden III. Геймплей The Sword of Etheria основывается на слаженных действиях трио главных героев, лишь один из которых напрямую управляется игроком. ■

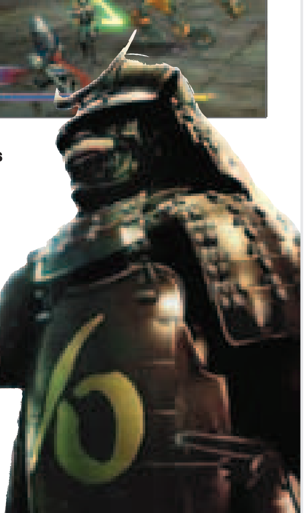


CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

- **Платформа :** PS2, Xbox
- **Издатель:** Konami

Новая Castlevania – первая и единственная на Xbox. Разработчики обещают абсолютно новый сюжет и главного героя. В остальном же новая часть следует классической формуле: обширный мир, выполненный в темных тонах, множество монстров, боссов и головоломок. ■





Yoot Saito's Odama – уникальный гибрид стратегии с симулятором пинбола.

Что это за новая игра серии Tales of на GBA?

Это порт самой первой части серии, Tales of Phantasia. Несмотря на то что она выходила и на SNES, и на PS one, 6 марта состоится ее первый официальный англоязычный релиз.

PLAYSTATION 2

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.02	Curious George	Namco	США
01.02	George Romero's City of the Dead	Hip Games	США
17.02	Castlevania: Curse of Darkness	Konami	Европа
17.02	* Gauntlet: Seven Sorrows	Midway	Европа
17.02	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	Европа
17.02	Pac-Man World 3	Namco	Европа
17.02	Panzer Elite Action: Fields of Glory	JoWood	Европа
17.02	Rugby Challenge 2006	Ubisoft	Европа
17.02	* Shadow of the Colossus	SCEE	Европа
21.02	Final Fight: Streetwise	Capcom	США
22.02	The Hustle: Detroit Streets	Activision Value	США
24.02	* Black	Electronic Arts	Европа
24.02	Ford Street Racing	Empire	Европа
24.02	Heracles: Battle With The Gods	Midas	Европа
24.02	Noble Racing	Midas	Европа
24.02	* Project Zero III: The Tormented	Take-Two	Европа
24.02	* Suikoden Tactics	Konami	Европа
24.02	The Sword of Etheria	Konami	Европа
24.02	* TOCA Race Driver 3	Codemasters	Европа
27.02	Winter Sports	Oxygen	Европа
28.02	Greg Hastings' Tournament Paintball Max'd	Activision Value	США
01.03	* Beatmania	Konami	США
01.03	Cowboy Bebop	Bandai	США
01.03	* Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	США
01.03	Winback 2: Project Poseidon	Koei	США
03.03	* FIFA Street 2	Electronic Arts	Европа
03.03	* Fight Night Round 3	Electronic Arts	Европа
03.03	* OutRun 2006: Coast 2 Coast	Sega	Европа
03.03	Tak: The Great Juju Challenge	THQ	Европа
03.03	The King of Fighters 2003	SNK Playmore	Европа
07.03	* Shadow Hearts: From the New World	Xseed	США
10.03	* Drakengard II	Ubisoft	Европа
10.03	* Metal Slug 5	SNK Playmore	Европа
10.03	Namco Museum 50th Anniversary	Namco	Европа
10.03	* NBA 2K6	2K Sports	Европа
10.03	* NHL 2K6	2K Sports	Европа
10.03	Pac-Man World 3	Namco	Европа
10.03	Samurai Shodown V Special	SNK Playmore	Европа
10.03	World Poker Tour 2K6	2K Sports	Европа
14.03	* Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	США
14.03	Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	США
17.03	* 24: The Game	2K Games	Европа
17.03	* Atelier Iris: Eternal Mana	Nippon Ichi	Европа
17.03	* Commandos: Strike Force	Eidos	Европа
17.03	* Driver: Parallel Lines	Atari	Европа
17.03	* Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	Европа
24.03	Panzer Elite Action: Fields of Glory	JoWood	Европа
24.03	* The Godfather	Electronic Arts	Европа
28.03	* Suikoden V	Konami	США
30.03	* Kingdom Hearts II	Square Enix	США
31.03	And 1 Streetball	Ubisoft	Европа
31.03	Dance Factory	Codemasters	Европа
31.03	Franklin: A Birthday Surprise	Game Factory	Европа
31.03	* Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Европа
31.03	Ice Age 2: The Meltdown	VU Games	Европа
31.03	Sonic Riders	Sega	Европа
31.03	Taito Legends 2	Sega	Европа
31.03	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	Европа
31.03	Ty 3: Night of the Quinkan	Zoo Digital	Европа
01.04	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	США
07.04	* Guitar Hero	RedOctane	Европа
11.04	* Tomb Raider: Legend	Eidos	США
15.04	Battlestations: Midway	THQ	США
28.04	WWII: Tank Battles	Midas	Европа
01.05	* Jaws Unleashed	Majesco	США
31.05	* Okami	Capcom	США
01.06	* Bully	Rockstar	США

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.06	* Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	Square Enix	США
28.07	WWII: Air Supremacy	Midas	Европа
01.08	* Final Fantasy XII	Square Enix	США
01.10	Scarface: The World Is Yours	VU Games	США
TBA	* Hitman: Blood Money	Eidos	США
TBA	* Phantasy Star Universe	Sega	Европа
TBA	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
TBA	* Zero Tolerance - City Under Fire	SCi	Европа

GAMECUBE

Дата	Игра	Издатель	Регион
24.02	* Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Capcom	Европа
24.02	Yoot Saito's Odama	Nintendo	Европа
03.03	FIFA Street 2	Electronic Arts	Европа
03.03	SpongeBob SquarePants & Friends: Unite!	THQ	Европа
14.03	* Naruto: Clans of Ninja	D3	США
17.03	Sonic Riders	Sega	Европа
24.03	Namco Arcade 50th Anniversary	Namco	Европа
24.03	Pac-Man World 3	Namco	Европа
28.03	* Harvest Moon: Magic Melody	Nintendo	США
TBA	* Kirby	Nintendo	Европа
TBA	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
TBA	* The Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo	Европа
TBA	* Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Европа

XBOX

Дата	Игра	Издатель	Регион
17.02	* BloodRayne 2	Majesco	Европа
17.02	Castlevania: Curse of Darkness	Konami	Европа
17.02	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	Европа
21.02	Sonic Riders	Sega	США
21.02	The King of Fighters NeoWave	SNK Playmore	США
22.02	The Hustle: Detroit Streets	Activision Value	США
24.02	Aeon Flux	Majesco	Европа
24.02	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Европа
24.02	* Black	Electronic Arts	Европа
24.02	* TOCA Race Driver 3	Codemasters	Европа
24.02	World Series of Poker	Activision	Европа
03.03	Battlestations: Midway	SCi	Европа
03.03	* FIFA Street 2	Electronic Arts	Европа
03.03	George Romero's City of the Dead	Hip Games	Европа
03.03	SpongeBob SquarePants & Friends: Unite!	THQ	Европа
03.03	Tak: The Great Juju Challenge	THQ	Европа
03.03	The King of Fighters 2003	SNK Playmore	Европа
03.03	* Zero Tolerance - City Under Fire	SCi	Европа
07.03	Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft	США
10.03	Combat 121	Zoo Digital	Европа
10.03	* Fight Night Round 3	Electronic Arts	Европа
10.03	* Metal Slug 5	SNK Playmore	Европа
10.03	* Painkiller: Hell Wars	DreamCatcher	США
14.03	Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	США
17.03	American Chopper: Full Throttle	Zoo Digital	Европа
17.03	* Commandos: Strike Force	Eidos	Европа
17.03	* Driver: Parallel Lines	Atari	Европа
21.03	Final Fight: Streetwise	Capcom	США
24.03	* Namco Arcade 50th Anniversary	Namco	Европа
24.03	Pac-Man World 3	Namco	Европа
24.03	Panzer Elite Action: Fields of Glory	JoWood	Европа
24.03	* The Godfather	Electronic Arts	Европа
24.03	TimeShift	Atari	Европа
31.03	And 1 Streetball	Ubisoft	Европа
31.03	* Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Европа
31.03	Ty 3: Night of the Quinkan	Zoo Digital	Европа





Key of Heaven | Kingdom of Paradise, action/RPG от Sony, выходит в Европе под другим именем.

Drakengard II | Сиквел дажеко не самого лучшего проекта Square Enix за пределами Японии издает Ubisoft.

Что слышно о Dirge of Cerberus?

Это продолжение Final Fantasy VII вышло в Японии 26 января. Выход в США пока что назначен на первое июня, но его наверняка перенесут.

Дата	Игра	Издатель	Регион
31.03	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	Европа
01.04	* Bully	Rockstar Games	США
03.04	NFL Head Coach	Electronic Arts	США
11.04	* Tomb Raider: Legend	Eidos	США
25.04	Rogue Trooper	SCi	США
01.05	DMZ North Korea	VU Games	США
01.05	* Jaws Unleashed	Majesco	США
01.05	Outlaw Chopper	VU Games	США
01.05	Snow	2K Games	США
15.06	* Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	Bethesda Softworks	США
01.10	* Scarface: The World Is Yours	VU Games	США
TBA	* Hitman: Blood Money	Eidos	Европа
TBA	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
TBA	* Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Европа

PC

Дата	Игра	Издатель	Регион
15.02	Combat Elite: WWII Paratroopers	Bam	США
17.02	Advent Rising	Majesco	Европа
17.02	BloodRayne 2	Majesco	Европа
17.02	George Romero's City of the Dead	Hip Games	Европа
17.02	Keepsake	Lighthouse	Европа
17.02	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	Европа
17.02	Namco Museum 50th Anniversary	Namco	Европа
17.02	Pac-Man World 3	Namco	Европа
17.02	* Star Wars: Empire at War	LucasArts	Европа
17.02	The Regiment	Konami	Европа
17.02	War World: Tactical Combat	Third Wave	Европа
21.02	EverQuest II: Kingdom of Sky	Ubisoft	Европа
21.02	Everquest: Prophecy of Ro	Sony Online	США
21.02	The Apprentice	Legacy	США
21.02	Warpath	Groove Games	США
24.02	Alien Hominid	Zoo Digital	Европа
24.02	Crashday	Atari	Европа
24.02	Empire Earth II: Art of Supremacy	VU Games	Европа
24.02	Galactic Civilizations II: Dread Lords	Stardock	Европа
24.02	* Ghost Wars	Hip Games	Европа
24.02	Hammer & Sickle	CDV Software	Европа
24.02	Pacific Storm	Buka	Европа
24.02	Rising Force Online	Codemasters	Европа
24.02	Specnaz: Project Wolf	GMX Media	Европа
24.02	* TOCA Race Driver 3	Codemasters	Европа
24.02	Tycoon City: New York	Atari	Европа
24.02	Winx Club	Konami	Европа
25.02	Crazy Duck Hunter	Xing	Европа
01.03	* Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	2K Games	США
01.03	* Jaws Unleashed	Majesco	США
01.03	Mage Knight Apocalypse	Namco	США
01.03	Scratches	Got Game	США
03.03	* Dungeons & Dragons Online: Stormreach	Atari	Европа
03.03	* Half-Life 2: Aftermath	Valve	Европа
03.03	* Half-Life 2: (platinum)	Valve	Европа
03.03	Jules Verne: Journey to the Moon	Adventure Company	Европа
03.03	SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	VU Games	Европа
03.03	* The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II	Electronic Arts	Европа
03.03	* The Sims 2: Open for Business	Electronic Arts	Европа
10.03	* Guilty Gear X2 Reload	Zoo Digital	Европа
10.03	* Tony Hawk's American Wasteland	Aspyr	Европа
17.03	* Commandos: Strike Force	Eidos	Европа
17.03	* Guilty Gear Isuka	Zoo Digital	Европа
17.03	* L.A. Rush	Midway	США
17.03	Law & Order: Criminal Intent	VU Games	Европа
17.03	Midway Arcade Trasures Deluxe Edition	Midway	Европа
20.03	* The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games	США
21.03	Desperados 2: Cooper's Revenge	Atari	США
24.03	Act of War: High Treason	Atari	Европа
24.03	Dungeon Lords	DreamCatcher	Европа
24.03	Faces of War	Ubisoft	Европа
24.03	* Panzer Elite Action: Fields of Glory	JoWood	Европа
24.03	* The Godfather	Electronic Arts	Европа
24.03	* TimeShift	Atari	Европа
31.03	Battlestations: Midway	THQ	Европа
31.03	CSI: 3 Dimensions of Murder	Ubisoft	Европа
31.03	* Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Европа
31.03	* Heroes of Might & Magic V	Ubisoft	Европа
31.03	Ice Age 2: The Meltdown	VU Games	Европа
31.03	OutRun 2006: Coast 2 Coast	Sega	Европа
31.03	Reservoir Dogs	2K Games	Европа
31.03	Taito Legends 2	Sega	Европа
31.03	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	Европа
31.03	* Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Европа
31.03	UberSoldier	CDV Software	Европа
03.04	Paradise	Ubisoft	США
04.04	Left Behind: Eternal Forces	Left Behind	США
07.04	Hearts of Iron II: Doomsday	Paradox	Европа
11.04	Origin of the Species	Tri Synergy	США
12.04	Bad Day L.A.	Enlight Software	США
13.04	Auto Assault	NCSoft	Европа
18.04	Take Command: 2nd Manassas	Paradox	США
18.04	* Tomb Raider: Legend	Eidos	США
20.04	Tortuga - Two Treasures	Ascaron	США
21.04	* SpellForce 2	JoWood	Европа
28.04	* Hitman: Blood Money	Eidos	Европа
01.05	Fear Factor: Unleashed	Hip Games	США
01.05	Rise of Nations: Rise of Legends	Microsoft	США
01.05	Snow	2K Games	США
01.05	Stargate SG-1: The Alliance	Namco	США
01.05	The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	Tribune	США
01.05	* Unreal Tournament 2007	Midway	Европа
10.05	Age of Conan: Hyborian Adventures	Funcom	США
12.05	City Life	Deep Silver	Европа
26.05	Rush for Berlin	Deep Silver	Европа
01.06	The Sacred Rings	Adventure Company	США
06.06	Hell Tycoon	Anarchy	США
06.06	* Prey	2K Games	США
09.06	Heart of Empire: Rome	Deep Silver	Европа
25.08	* ParaWorld	Deep Silver	Европа
01.09	* Scarface: The World Is Yours	VU Games	США
02.10	Junior Board Games	Oxygen	Европа
02.10	* S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ	США
19.10	Call of Cthulhu: Destiny's End	Hip Games	США
27.10	* Tabula Rasa	NCSoft	США
TBA	* Company of Heroes	THQ	Европа
TBA	El Matador	Cenega	США
TBA	* Gothic III	JoWood	Европа
TBA	Neverend	Dusk2Dawn	Европа
TBA	* Rise & Fall: Civilizations at War	Midway	Европа

GAME BOY ADVANCE

Дата	Игра	Издатель	Регион
15.02	* Mega Man Anniversary Collection	Capcom	США
17.02	Shaman King: Master of Spirits 2	Konami	Европа
24.02	Dora the Explorer: Super Star Adventures	Global Star	Европа
24.02	Trollz: Hair Affair	Ubisoft	Европа
24.02	* Wario Ware: Twisted!	Nintendo	Европа
24.02	Winx Club	Konami	Европа
01.03	Ultimate Pocket Games	Telegames	США
06.03	* Tales of Phantasia	Namco	США

NINTENDO DS

Дата	Игра	Издатель	Регион
17.02	Frogger: Helmet Chaos	Konami	Европа
17.02	Lunar Genesis	Ubisoft	Европа
17.02	Super Monkey Ball Touch & Roll	Sega	Европа
24.02	Rainbow Islands Revolution	Taito	Европа
24.02	* Viewtiful Joe: Double Trouble	Capcom	Европа
27.02	* Super Princess Peach	Nintendo	США
28.02	FIFA Street 2	Electronic Arts	США
01.03	* Guilty Gear: Dust Strikers	Majesco	США
03.03	SpongeBob SquarePants & Friends: Unite!	THQ	Европа
03.03	Tak: The Great Juju Challenge	THQ	Европа
06.03	Pokemon Trozei	Nintendo	США
09.03	Scurge: Hive	Orbital	США
10.03	* Phoenix Wright: Ace Attorney	Capcom	Европа
17.03	* Worms: Open Warfare	THQ	Европа
20.03	* Metroid Prime: Hunters	Nintendo	США
20.03	Tetris DS	Nintendo	США
31.03	* Animal Crossing: Wild World	Nintendo	Европа
31.03	* Prof. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?	Nintendo	Европа
31.03	* Resident Evil: Deadly Silence	Capcom	США
07.04	* Trauma Center: Under the Knife	Atlus	Европа
21.04	Pac-Man World 3	Namco	Европа
TBA	* Ash: Archaic Sealed Heat	Nintendo	США
TBA	* Final Fantasy III	Square Enix	США
TBA	* Xenosaga I & II	Namco	США

XBOX 360

Дата	Игра	Издатель	Регион
21.02	College Hoops 2K6	2K Games	США
03.03	* Fight Night Round 3	Electronic Arts	Европа
03.03	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	Европа
07.03	Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft	США
14.03	* Burnout Revenge	Electronic Arts	США
17.03	The Outfit	THQ	Европа
20.03	* The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games	США
24.03	* Battlefield 2: Modern Combat	Electronic Arts	Европа
28.03	* Rumble Roses XX	Konami	США
31.03	MotoGP 2006: Ultimate Racing Technology	THQ	Европа
31.03	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	Европа
01.05	* Final Fantasy XI	Square Enix	США
01.06	* Prey	2K Games	США
01.10	* Too Human	Microsoft	США
TBA	* Dead Rising	Capcom	Европа
TBA	Frame City Killer	Namco	Европа
TBA	Gears of War	Microsoft	Европа
TBA	The Darkness	Majesco Games	Европа
TBA	* Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Европа

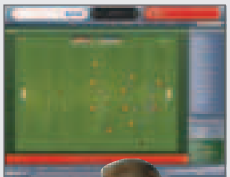
PSP

Дата	Игра	Издатель	Регион
17.02	* Lemmings	SCEE	Европа
24.02	* Mega Man Maverick Hunter X	Capcom	Европа
24.02	* Mortal Kombat: Deception Unchained	Midway	Европа
24.02	Street Fighter Alpha 3 MAX	Capcom	Европа
28.02	* Generation of Chaos	Nippon Ichi	США
28.02	Neopets Petpet Adventure: The Wand of Wishing	SCEA	США
28.02	SpongeBob SquarePants: The Yellow Avenger	THQ	США
01.03	Bounty Hounds	Namco	США
03.03	* FIFA Street 2	Electronic Arts	Европа
03.03	* Key of Heaven	SCEE	Европа
06.03	World Pocket Tour	2K Games	США
07.03	* Ys: The Ark of Napishtim	Konami	США
10.03	Bubble Bobble Revolution	Rising Star	Европа
10.03	Pac-Man World 3	Namco	Европа
14.03	* From Russia With Love	Electronic Arts	США
14.03	Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	США
20.03	* Worms: Open Warfare	THQ	США
24.03	* Mega Man Powered Up	Capcom	Европа
24.03	* Samurai Warriors: State of War	Koei	Европа
27.03	* Def Jam: Fight for NY: The Takeover	Electronic Arts	США
27.03	* NBA Ballers: Rebound	Midway	США
28.03	* Daxter	SCEA	США
28.03	* Metal Gear Ac!d 2	Konami	США
31.03	* Brothers in Arms	Ubisoft	Европа
31.03	* Field Commander	Sony Online	Европа
31.03	Monster Hunter Freedom	Capcom	Европа
31.03	* OutRun 2006: Coast 2 Coast	Sega	Европа
31.03	Puyo Pop Fever	Sega	Европа
31.03	Street Riders	Ubisoft	Европа
31.03	Untold Legends: The Warrior's Code	Sony Online	Европа
01.05	* Guilty Gear Judgment	Marvelous	США
01.06	50 Cent: Bulletproof	VU Games	США
01.06	* Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix	США
01.06	* Gran Turismo 4 Mobile	SCEA	США
28.06	* PoPoLoCrois	Agetec	Европа
TBA	Advent Shadow	Majesco	США
TBA	Free Running	Eidos	США
TBA	* Splinter Cell Essentials	Ubisoft	США
TBA	* Tomb Raider: Legend	Eidos	Европа

* Потенциальный хит;
* Скорее всего, очень даже неплохая игра.;
TBA («To Be Announced») Дата релиза не объявлена.

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 14.01 – 21.01

игра	издатель
1 Football Manager 2006	Sega

Описание:
Football Manager 2006 уже столько времени возглавляет PC-чарт, что можно подумать, будто каждый британец мечтает быть Абрамовичем.

игра	издатель
2 Age of Empires III	Microsoft
3 The Sims 2	Electronic Arts
4 Call of Duty 2	Activision
5 Civilization IV	Take-Two
6 The Movies	Activision
7 The Sims 2: Nightlife	Electronic Arts
8 World of Warcraft	Vivendi
9 Quake 4	Activision
10 Battlefield 2	Electronic Arts

PS2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 14.01 – 21.01

игра	издатель
1 Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts



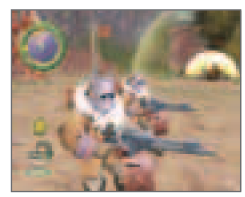

Описание:
Очередная Need for Speed. Хорошая Need for Speed. Достойная Need for Speed. Пожинающая заслуженные лавры Need for Speed.

игра	издатель
2 Peter Jackson's King Kong	Ubisoft
3 Buzz! The Music Quiz	SCEE
4 Gun	Activision
5 Pro Evolution Soccer 5	Konami
6 Star Wars: Battlefront II	LucasArts
7 Narnia: The Lion, The Witch & Wardrobe	Buena Vista Games
8 FIFA 06	Electronic Arts
9 True Crime: New York City	Activision
10 Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft



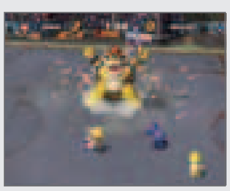
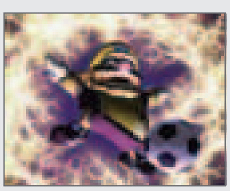
Battalion Wars






GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 14.01 – 21.01

игра	издатель
1 Mario Smash Football	Nintendo

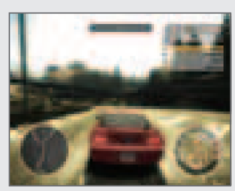
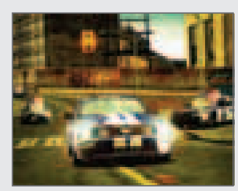



Описание:
Если не футбол, то гонки, а если не гонки, то футбол. Особенно если этот футбол – эксклюзив с давно знакомыми персонажами.

игра	издатель
2 FIFA 06	Electronic Arts
3 Pokemon XD: Gale of Darkness	Nintendo
4 Peter Jackson's King Kong	Ubisoft
5 Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts
6 Fire Emblem: Path of Radiance	Nintendo
7 Battalion Wars	Nintendo
8 Gun	Activision
9 The Sims 2	Electronic Arts
10 Mario Superstar Baseball	Nintendo

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 14.01 – 21.01

игра	издатель
1 Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts

Описание:
Крутые тачки и тупые копы. Очень крутые тачки и очень тупые копы. Чем больше копов и чем выше скорость – тем веселее!

игра	издатель
2 Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft
3 Pro Evolution Soccer 5	Konami
4 Gun	Activision
5 Peter Jackson's King Kong	Ubisoft
6 True Crime: New York City	Activision
7 FIFA 06	Electronic Arts
8 Star Wars: Battlefront II	LucasArts
9 Call of Duty 2: Big Red One	Activision
10 Half-Life 2	Electronic Arts

НАШИ КОММЕНТАРИИ

А «Принц»-то голый! Подданные Ее Величества никак не желают признавать персидского акробата: свой трон он смог удержать лишь на Xbox. Отыгрывается он в «Союзе», оккупировав первую строчку чарта сразу же по поступлении в магазины. В целом же в хит-парадах наблюдается стагнация: праздники далеко позади, до появления в продаже следующих громких хитов еще достаточно времени, и одни и те же игры по большей части тасуются в рейтингах, уступая места друг другу, но не пропуская к верхушкам аутсайдеров. В Японии, несмотря на почтенный возраст, продолжают лидировать три части Brain Training и две онлайновые игры от Nintendo – даже Kingdom Hearts II не удержалась и скатилась на седьмую позицию. Впрочем, мы предсказываем скорое появление на верхушке чарта Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII – мы хорошо помним, что DVD с Advent Children шли нарасхват. Любят японцы Final Fantasy VII, что уж поделать. Британские DS-чарты продолжают вызывать недоумение. «Нинтендособаки» вернули себе былую популярность – но это еще можно понять: на дворе холодно, дома тепло, любимый питомец под рукой, не капризничает и вынимать ноги из тапочек не требует. Однако ж, с трудом поддается пониманию наличие в хит-параде целых трех игр по мотивам фильмов, два из которых давно уже отгремели свое. Впрочем, возможно, что сказывается отсутствие хорошего футбольного симулятора или менеджера – а то, глядишь, и позабыли бы британцы про собачек.




ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PS2 09.01 – 21.01

		игра	рейтинг
ⓘ	1	Prince of Persia: The Two Thrones	30
▽	2	Need for Speed: Most Wanted	26
ⓘ	3	True Crime: New York City	16
ⓘ	4	Star Wars: Battlefront II	16
ⓘ	5	Call of Duty 2: Big Red One	14
▽	6	Resident Evil 4	13
▽	7	Harry Potter and the Goblet of Fire	13
▽	8	Killzone	12
⊖	9	FIFA 06	11
▽	10	Tekken 5	10

PC (BOX) 09.01 – 21.01

		игра	рейтинг
△	1	The Sims 2	40
▽	2	Need for Speed: Most Wanted	34
⊖	3	Harry Potter and the Goblet of Fire	23
△	4	F.E.A.R. (Director's Cut)	20
⊖	5	Battlefield 2: Special Forces	17
△	6	Battlefield 2	16
△	7	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	16
▽	8	Act of War: Шок и трепет	12
△	9	Warcraft III: Reign of Chaos	12
▽	10	FIFA 06	10

PC (JEWEL) 09.01 – 21.01

		игра	рейтинг
⊖	1	Call of Duty 2	46
⊖	2	Магия крови	30
⊖	3	Хроники Нарнии: Лев, колдунья и волшебный шкаф	25
⊖	4	Корсары 3	21
△	5	Silent Hunter 3	21
△	6	Антология Counter-Strike	12
△	7	Мадагаскар	12
▽	8	Crazy Frog Racer	11
△	9	Ex Machina	10
△	10	Max Payne 2	10

Информация: Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. Игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10. В рейтинге учитывался реальной объем продаж (не поставки в магазины) за период с 9 по 21 января 2006 года.

PSP 09.01 – 21.01

		игра	рейтинг
⊖	1	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	31
⊖	2	Need for Speed Most Wanted 5-1-0	22
⊖	3	Pursuit Force	21
△	4	SSX on Tour	17
⊖	5	Lord of the Rings: Tactics	16
▽	6	Medievil: Resurrection	15
△	7	Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	14
△	8	Burnout Legends	13
▽	9	Crash Tag Team Racing	11
△	10	Pro Evolution Soccer 5	10

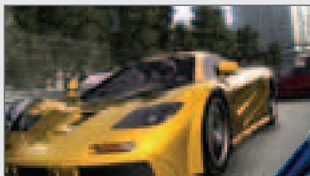
ОБОЗНАЧЕНИЯ

- △ – игра поднялась в хит-параде
- ▽ – игра опустилась
- ⓘ – впервые попала
- ⊖ – позиция не изменилась



XBOX 360 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 14.01 – 21.01

игра	издатель
1 Project Gotham Racing 3	Microsoft



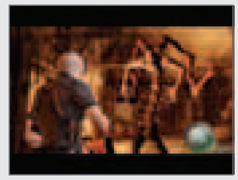


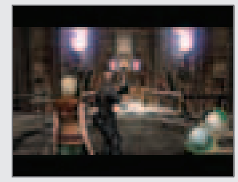
Описание:
Эксклюзив Xbox 360 упорно опережает и мультиплатформенную Most Wanted, и подозревающуюся в будущей миграции на PS3 Ridge Racer 6.

игра	издатель
2 Call of Duty 2	Activision
3 Ridge Racer 6	Electronic Arts
4 Perfect Dark Zero	Microsoft
5 FIFA 06	Electronic Arts
6 Peter Jackson's King Kong	Ubisoft
7 Condemned: Criminal Origins	Sega
8 Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts
9 Kameo: Elements of Power	Microsoft
10 Quake 4	Activision

PS2 (ГОРБУШКА) 09.01 – 21.01

игра	рейтинг
1 Resident Evil 4	68

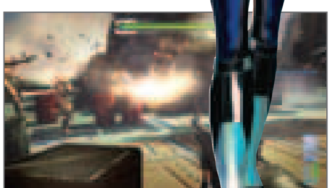


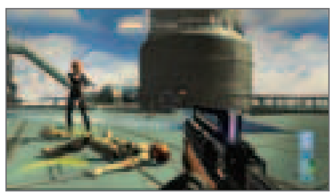


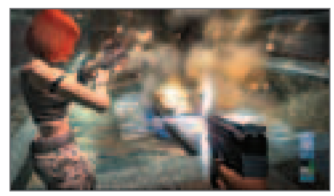
Описание:
Resident Evil 4 ждали очень долго, жадными глазами смотря в сторону владельцев GameCube. Дождались. Теперь с верхушки чарта еще долго не отпустят.

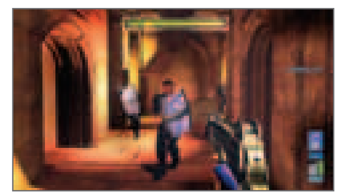
игра	рейтинг
2 Prince of Persia: The Two Thrones	66
3 Need for Speed Most Wanted	60
4 Pro Evolution Soccer 5	42
5 Call of Duty: Big Red One	38
6 Killzone	38
7 Grand Theft Auto: San Andreas	33
8 Burnout Revenge	31
9 True Crime: New York City	30
10 Soul Calibur III	26

Perfect Dark Zero



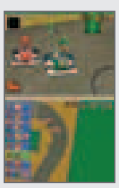


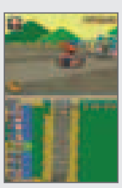


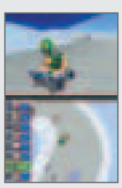


DS (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 14.01 – 21.01

игра	издатель
1 Mario Kart DS	Nintendo





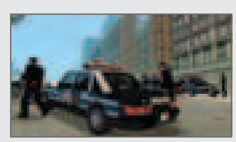


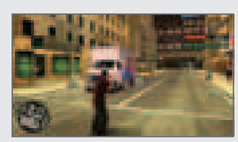
Описание:
Синих панцирей, способных заставить лидера этой гонки потерять ведущую позицию, нет, и в ближайшем будущем не намечается.

игра	издатель
2 Sonic Rush	Sega
3 Nintendogs: Lab & Friends	Nintendo
4 Nintendogs: Dachshund & Friends	Nintendo
5 Nintendogs: Chihuahua & Friends	Nintendo
6 The Incredibles: Rise of the Underminer	THQ
7 Star Wars Ep. III: Revenge of the Sith	Ubisoft
8 Peter Jackson's King Kong	Ubisoft
9 Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts
10 Spyro: Shadow Legacy	Vivendi

PSP (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 14.01 – 21.01

игра	издатель
1 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Take-Two





Описание:
Liberty City Stories пока еще эксклюзив для PSP и продолжает расходиться огромными тиражами. Как только продажи пойдут на убыль, появится версия для PS2, и все начнется снова...

игра	издатель
2 The Sims 2	Electronic Arts
3 Pro Evolution Soccer 5	Konami
4 Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts
5 WWE Smackdown VS RAW 2006	THQ
6 Championship Manager	Eidos
7 Peter Jackson's King Kong	Ubisoft
8 FIFA 06	Electronic Arts
9 Pursuit Force	SCEE
10 Star Wars: Battlefront II	Lucasarts

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (япония)

игра	издатель	
1 Kahashima Ryuuta Kyouju Kanshuu: Motto Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS





Описание:
Новогодний бум прошел, но лидеры остались на своих местах: японцы продолжают тренировать свои извилины.

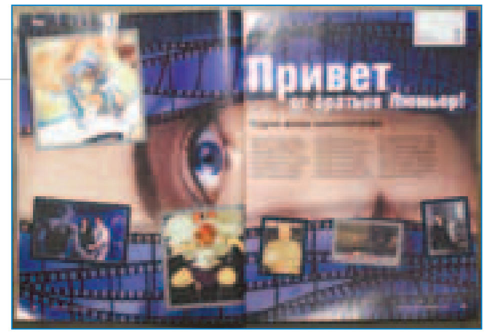
игра	издатель	
2 Animal Crossing: Wild World	Nintendo	DS
3 Kahashima Ryuuta Kyouju no Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
4 Mario Kart DS	Nintendo	DS
5 Gunparade Orchestra: Shiro no Shou	Sony	PS2
6 Monster Hunter Portable	Capcom	PSP
7 Kingdom Hearts 2	Square Enix	PS2
8 Mario & Luigi RPG 2	Nintendo	DS
9 Yawaraka Atamajuku	Nintendo	DS
10 Tamagotchi no PuchiPuchi Omisecchi	Bandai	DS

Комментарий: Вторая часть Brain Training для DS с непригодным для запоминания названием стартовала сразу же на первой строчке японского хит-парада.

1 ГОД НАЗАД

04 (181) 2005





НА ОБЛОЖКЕ: Heroes of Annihilated Empires

Пожалуй, самая смелая обложка за истекший год. Всякое было – и бой новейших портативок из пластилина, и морпех из Doom 3 с бутылкой шампанского, и даже консоли-роботы с лазерными саблями. Но такого… Судите сами: чтобы правдоподобно передать эффект «потертой погрызенности запеченной с кровью картинки», нашему арт-диру пришлось распечатать исходный арт на цветном принтере, сгонять в магазин за кетчупом, вымазать эскиз «кровью», поджечь и втоптать затем все это в снег! Сделав фото, Алик утвердил картинку в качестве обложки 181-го номера, и вся редакция съежилась, ожидая выговора от начальства…
А тем временем в стенах издательства полным ходом шумела подготовка ко второму аттракциону невиданной смелости – вот-вот стартует Gameland Award, наша первая церемония награждения лучших игровых проектов ушедшего года… ■

Кол-во страниц: **192**

Тираж: **80000**

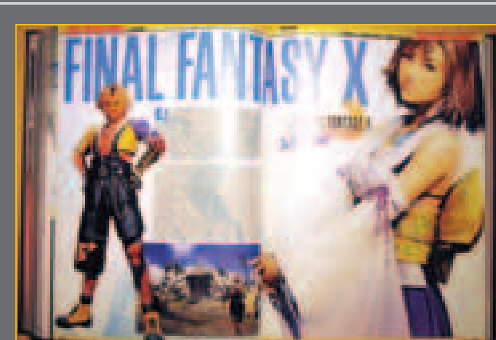
Кол-во материалов: **71**

Бонусы: **DVD, 2 постера, наклейка**

5 ЛЕТ НАЗАД

04 (85) 2001





НА ОБЛОЖКЕ: Final Fantasy X

Вдруг похудевший аж на целую дюжину страниц «второй февральский» за 2001-й год одной только обложкой заткнул за пояс и предыдущий, и последующий номера. Шутка ли – улыбчивый Тидус на жизнерадостном голубом «летнем» фоне из облаков и океанских вод. «Final Fantasy навсегда», – дразнит залихватская надпись. «**Бесконечные** *компьютерные* **и** *видео***игры**», – обещает верхний колонтитул. Столько положительных эмоций, столько радости – от одной только обложки. А под ней – и обещанное превью Final Fantasy X (названное почему-то обзором и помещенное в рубрику Special Report) от Сергея Овчинникова, и спецматериал (сращенный с превью FFX) по всем частям серии, и солюшен по FFIX в рубрике «Тактика» (автор Максим Заяц). «Хит?» – по Shenmue 2. В превью – Conker's Bad Fur Day. В «Железе» – электронные собаки от Sony. Но главное – анализ игровой индустрии за пять лет (1995-2000). Рекомендуем! ■

Кол-во страниц: **92**

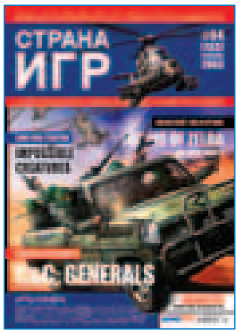
Тираж: **50 000**

Кол-во материалов: **31**

Бонусы: **1 CD, 1 постер**

3 ГОДА НАЗАД

04 (133) 2003





НА ОБЛОЖКЕ: Command & Conquer: Generals

Скорбная дата 1 февраля 2003 года пришлась как раз на сдачу этого номера. Гибели шаттла «Коламбия» посвящено помещенное на темную плашку «Слово команды» от Агента «В.Корнеева» Купера. «Простите, что не вышло об играх», – заканчивает он свою речь. А тем временем четвертый номер за 2003 год уходит в печать, чтобы радовать поклонников компьютерных и видеоигр во второй половине морозного месяца февраля. Полноценных обзоров в номере всего девять (считая «Тему номера»), но зато игры – как на подбор! Редакция дружно тестирует C&C: Generals, Gungrave, Star Wars: Clone Wars на пару со Star Wars: Bounty Hunter и отдает «Выбор редакции» (восьмерка, золото) очередной нетленке Хидео Кодзимы Metal Gear Solid 2: Substance. А в «Хите?» одиноко, но гордо восседает Линк из The Legend of Zelda: The Wind Waker. ■

Кол-во страниц: **128**

Тираж: **60 000**

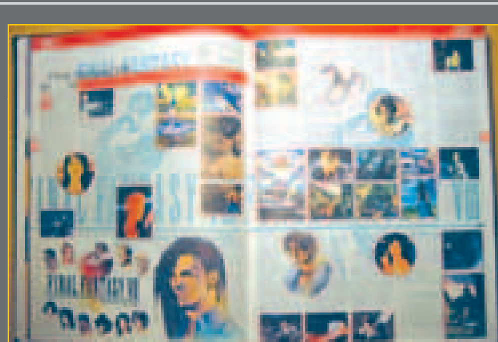
Кол-во материалов: **48**

Бонусы: **1 CD**, **1 постер**

7 ЛЕТ НАЗАД

04 (37) 1999





НА ОБЛОЖКЕ: SimCity 3000

С первой же страницы «СИ», не здороваясь, берет с места в карьер. Еще бы! Столько нового накопилось за новогодние праздники. На шестидесяти двух страницах широкоформатного «газетного» номера чего только нет – и традиционные «Итоги года», и статья о новом поколении эмуляторов, и разворотный спец о готовящихся киноэкранизациях любимых игр. Но особенно запомнились читателям превью Final Fantasy VIII (как давно это было!) в рубрике «Хит?» и обложечный обзор новехонькой (как давно это было!!) SimCity 3000. Отличилась рубрика X-Files. Даже «Итоги» – и те необычные, в оригинальной манере: отдельный текст писался каждым из специалистов: Борисом Романовым, Дмитрием Эстриным и Сергеем Овчинниковым. «Хорошо да мало!», – дружно скажем мы и ответим новыми «Итогами» – ушедшего 2005 года! ■

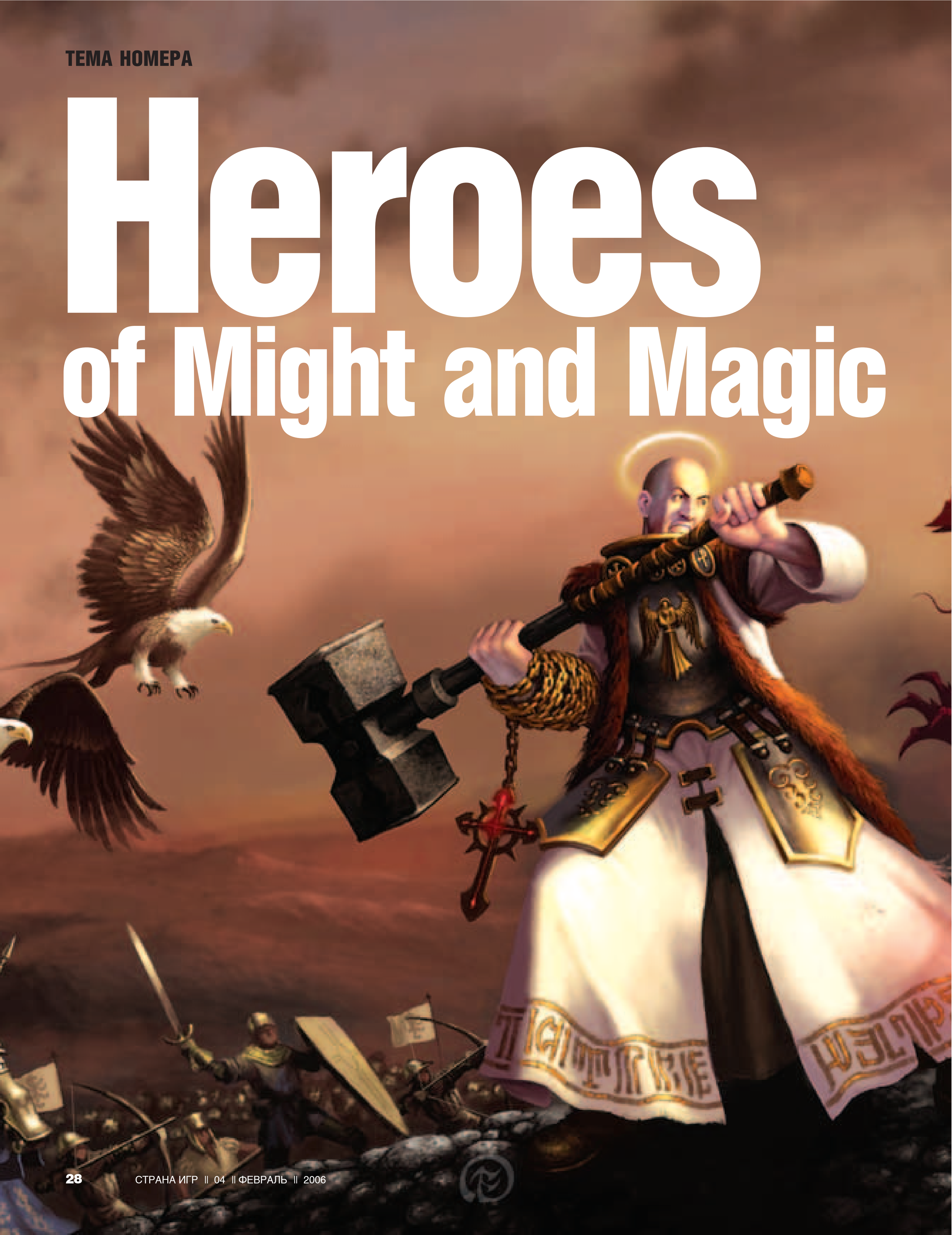
Кол-во страниц: **62**

Тираж: **60 000**

Кол-во материалов: **42**

Бонусы: **1 CD**, **1 постер**

Heroes of Might and Magic



V



Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru

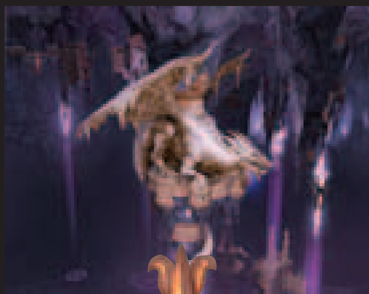
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	TBS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nival Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Nival Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2006 года

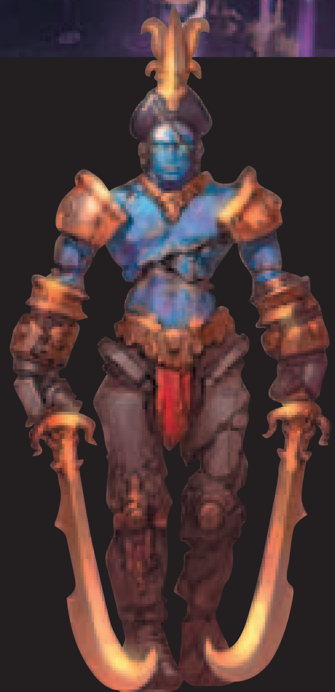
ОНЛАЙН:
http://www.nival.com/homm5_ru

Едва ли найдется второй столь же ожидаемый российский проект, как Heroes of Might and Magic V. С тех самых пор, как Ubisoft выкупила права на серию и поползли первые неясные слухи о разработке в России, фанаты взяли низкий старт. И дождались – официальный анонс, сверхсекретный показ на КРИ 2005, догадки по поводу замков и школ магии, бурное обсуждение «утекших» в Сеть скриншотов и альфа-версии, разгадывание значения иконок на официальном форуме игры.
Удивляться нечему: в отличие от поклонников, скажем, Fallout, фанаты серии гораздо более многочисленны, организованны и мультинациональны. Турниры и конкурсы карт проводятся до сих пор, количество сайтов и вовсе не поддается исчислению. Этим обстоятельством с удовольствием воспользовались как французские, так и российские PR-менеджеры. Опросы, регулярные серии «ответов разработчиков», ажиотаж вокруг «новой расы» и обложки всех более-менее крупных печатных изданий подготавливали игроков к приходу мессии.
Теперь же, когда релиз все ближе, коварные разработчики наносят последний удар – показывают почти готовую игру. Несмотря на жуткий мороз, мы добрались до гостеприимного офиса Nival Interactive, дабы прикоснуться к великому. И рассказать, какие же они, новые «Герои».

НАЛЕВО ПОЙДЕШЬ – СУНДУК ЗОЛОТА НАЙДЕШЬ

После первых скриншотов многие опасались, что, получив в распоряжение столь громкое имя, в Nival сделают очередных «Демиургов». Игру, быть может, достойную, но не имеющую с предшественниками ничего общего. Но тревога оказалась напрасной – первый же взгляд вызывает поток дорогих сердцу воспоминаний. Как и 11 лет назад, нас встречают пасторальный пейзаж, сверкающие сундучки с золотом и ресурсы, и рыцарь на могучем коне в центре (ох, неспроста для демонстрации выбрана именно эта карта и герой). Правда, интерфейс перестал закрывать треть экрана и представлен небольшими





Магия

Вот уж что никогда не придерживалось традиций, так это магическая система. Из серии в серию нам предлагали то разбиение по уровням, то по стихиям, а то и на порядок и хаос. Притом, что заклятья были одни и те же. В пятой части, немного поразмыслив, решили сделать собственную систему. Итак, встречайте: Destructive Magic, Summoning Magic, Light Magic и Dark Magic. Всего в игре 45 заклинаний, равномерно раскиданы по школам. Из них 40 «боевых» плюс пяток для глобальной карты: старые знакомцы Town Portal, Summon Boat и т.п. Есть интересные особенности – например, Magic Fist относится к Summoning Magic и, поскольку представляет собой здоровенный кулак, наносит чисто физический урон. Следовательно, против него не спасает сопротивление огню, холоду или магии вообще, присущее некоторым монстрам.





группами кнопок внизу. А при желании и вовсе убирается, благо все «горячие клавиши» работают, как встарь.

Ветеранам серии просто будет освоиться с объектами на карте: шахта, «повышалка» атаки, магический колодец, жилище монстров, а тут валяется артефакт. Правда, выглядят они так, что порой без наведения курсора и не поймешь, что за конструкция перед тобой. Но глазу приятно – домики крестьян стоят рядом с мельницей, вокруг колосится рожь, и все это огорожено заборчиком. После захвата строения оно «оживает»: лесопилка начинает выдавать распиленные бревна, а на ферме – дерутся петухи. Но что более важно, над объектом появляется символ игрока, который показывает не только его цвет, но и расу. Очень важное новшество для мультиплеера.

Надо ли говорить, насколько все красиво? Яркие, сочные цвета, почти настоящие елки раскачиваются на ветру, по земле плывут тени от облаков, а при желании можно наклонить камеру и любоваться открывшимся видом. Правда, увеличение угла обзора резко снижает производительность. Но крутить и масштабировать картинку придется в любом случае – за трехмерные красоты надо платить: запросто можно проворонить ресурсы, скрытые за холмами, или заблудиться – сразу и не сообразишь, куда идти и где уже был. Впрочем, это дело привычки.

Я ЗНАЮ, САДУ ЦВЕСТЬ!

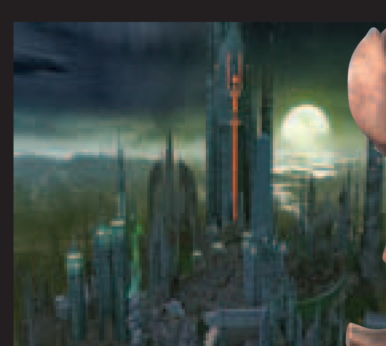
Передвигаясь, герой оставляет за собой яркий шлейф, который тотчас пропадает: от идеи определять по нему силу прошедшей армии давно уже отказались. Как и от многих новшеств Heroes of Might and Magic IV: герой и армия едины, и отдельно путешествовать не могут, забыт ежедневный прирост юнитов и караваны, да и вообще складывается впечатление, что от «неудачной» части открещиваются, как только можно, как будто ее никогда не было.

Взять то же строительство в городах: все по старинке, никаких «вилок развития». Есть ресурсы – строишь, и выбирать между ангелами и кавалеристами не приходится. Добавился, правда, нюанс: количество построек влияет на уровень города, и если он недостаточен, важное здание все равно не построишь. Гильдия магов и кузница дают, допустим, 20-й уровень, а жилище джиннов требует 25-го. И пока не будет крепости, повышающей уровень города до 30, либо каких-то других зданий, дающих те самые 5











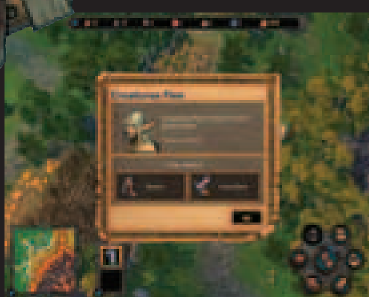


ОГОРЧАЕТ КОНТРАСТ МЕЖДУ ЭФФЕКТНЫМ ПОЯВЛЕНИЕМ ГЕРОЯ НА ПОЛЕ БОЯ И НАНОСИМЫМ В ИТОГЕ УРОНОМ.



НЕКРОМАНТ, НАВЕРНОЕ, СИЛЬНО ПОЖАЛЕЛ, ЧТО ВЫСТАВИЛ ВОЙСКА СТОЛЬ КУЧНО.









уровней, о монстрах высокого уровня можно забыть. Нацелено это, в первую очередь, на сетевую игру – исключение случаев, когда кому-то подфартило с ресурсами на старте, и уже на первой неделе он истребляет нейтральных монстров титанами. Приятно, что каждое новшество тщательно взвешивается на предмет влияния на баланс.

Замки, помимо того что безумно красивы, теперь имеют «эксклюзивные» функции, в зависимости от расы. Все это было в зачаточном состоянии и раньше, например, «преобразователь скелетов» в Necropolis или «облака серы» в Inferno, но теперь гораздо более ярко выражено. Скажем, в Haven можно построить Training Grounds, в которой за деньги повышаешь уровень юнитов. Крестьян в лучников, лучников в мечников, и так далее. Минуя, конечно, грифонов и, из соображений баланса, ангелов. А в Academy можно создавать артефакты, повышающие характеристики, и выдавать их отрядам (только родным, конечно). В ролевой системе предусмотрены особые умения для героев расы, улучшающие пользу от таких построек.

ПОЛКОВОДЦЫ АСХАНА

Кстати, о героях. Ограничения по «злым» и «добрым» народам больше нет, и в таверне у эльфов может запросто появиться некромант. Классов теперь всего по одному на расу, но зато возможностей по их развитию – масса. К изначальной специализации (например, по лучникам) добавляются умения типа Leadership, Wisdom и школ магии. Каждое умение, в свою очередь, открывает доступ к изучению способностей. Так, Basic Light Magic позволяет заучивать заклинания данной школы и дает на выбор способность Master of Blessings, которая делает массовым эффект от всех благословений. «Правильных» вариантов нет, при каждом повышении уровня нужно как следует думать, что больше пригодится в будущем. В битве герои служат не только «книжкой заклинаний», но, в зависимости от класса, могут лично поучаствовать в сече. Волшебник пускает магические стрелы, а рыцарь так и вовсе сносит буйны головушки мечом. Но враг их атаковать не может. Такой вот компромисс между третьей и четвертой частью.

Моря и города

А вот от осады сюрпризов не ждите. Защитники сидят за стеной, нападающие дожидаются, когда же катапульта разрушит стену или ворота. Башни стреляют, пространство под стеной усыпано ловушками, только вот поле боя побольше, чем в обычной битве. По словам разработчиков, города брать теперь намного тяжелее, и пытаться стоит только с намного превосходящими силами. Когда же вы берете вражеский корабль на абордаж, между палубами перекинуты два узких мостка, на которых и разворачивается побоище. Тут-то и пригодятся «четырехклеточные» отряды, которыми можно загородить проход.



КОРАБЛИ ПО-ПРЕЖНЕМУ ЛИБО ПОКУПАЮТСЯ НА ВЕРФИ, ЛИБО ПРИЗЫВАЮТСЯ ЗАКЛИНАНИЕМ.

В битве герои служат не только «книжкой заклинаний», но, в зависимости от класса, могут лично поучаствовать в сече.

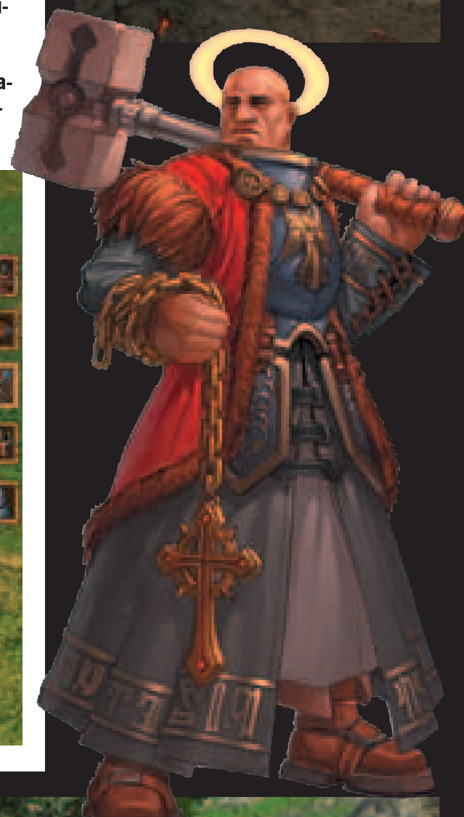
Сюжет

Решив не разбираться в запутанной истории прошлых частей, да еще и связанной с ролевым сериалом Might & Magic, сценарий написали с нуля. Для чего придумали новый мир Ashan (произносится как Асхан) и завязку про нападение демонов на империю Haven. Под шумок все расы вспомнили старые обиды и вознамерились урвать от соседей клок шерсти. Сюжет представлен роликами на движке, а не огромными кусками текста перед миссиями, что делает его усвоение куда более приятным. Кроме того, нам обещают более продуманную мотивацию для персонажей, чем «враги сожгли родную хату». Как пример разработчики любят приводить Haven – замок защитников добра и поборников справедливости превратился в жесткую военную машину, не терпящую беспорядка. Да и вообще все расы основательно переработаны, каждая приведена к единому знаменателю (нет больше принципа «собрать в кучу всех подземных тварей») и получила свою историю и даже религию.



ПРЕЕМСТВЕННОСТЬ ПОКОЛЕНИЙ – ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА НИЧУТЬ НЕ ИЗМЕНИВШУЮСЯ ИКОНКУ УМЕНИЯ LEADERSHIP.







ПРИ НАВЕДЕНИИ КУРСОРА НА ВРАЖЕСКИЙ ОТРЯД ПИШУТ НЕ ТОЛЬКО ВЕРОЯТНЫЙ УРОН, НО И СТАНЕТ ЛИ ТОТ ОТВЕЧАТЬ НА АТАКУ.

ОДИН В ПОЛЕ НЕ ВОИН

Быстрых битв нету вообще (по крайней мере, на данный момент) – видимо, по мнению разработчиков, игрок не имеет права не заметить половину их усилий. Ведь главная гордость Nival Interactive – изменение тактического режима, в основном, за счет новоявленного параметра инициативы. После расстановки войск определяется очередность хода для каждого отряда (и героя), которая отображается в виде линейки портретов внизу экрана. По ней можно судить, кто после кого ходит, а использование команды «защищаться», повышение или ухудшение морали наглядно отображается на шкале путем перетасовки портретов.

Основная суть новшества в том, что быстрые существа ходят в несколько раз чаще более сильных, но медленных. Исчезло само понятие «раунда», то есть некого игрового промежутка, в течение которого все отряды на поле сделают по одному ходу. Теперь, пока ваши тормозные големы получат свой ход, шустрые вражеские стрелки успеют пару раз сделать свои смертоносные залпы. А если учесть, что нет больше пенальти на урон за расстояние и препятствия, нападать на большие отряды стрелков нужно, хорошенько подготовившись. Например, перед битвой убрать слабых и медленных юнитов в резерв и воевать только теми, кому не так страшны стрелы. Другой пример использования линейки – способность королевских грифонов пикировать, бить с многократно усиленным уроном. Тонкость в том, что удар наносится по выбранной клетке, а не по отряду, и если противник сойдет с места, пике будет потрачено впустую. Но если по шкале видно, что зомби за это время никуда не денутся, можно смело натравливать «птичек».

Размер поля боя уменьшился (зависимость площади от количества войск тоже убрали), а некоторые отряды занимают сразу четыре клетки. Из-за разбросанных повсюду бревен и камней частенько случается, что, не подумав, блокируешь собственные войска, не давая им дойти до врага. Почти у каждого юнита есть уникальная способность, и AI умело их использует (тройная атака церберов очень дорого обошлась нашему войску). Замена гексов на квадраты позволяет атаковать с 8 сторон, а не шести, как раньше. У каждого юнита, у каждой расы есть свои слабые и сильные стороны, прежде чем сделать ход, стоит просчитать все варианты – тактический режим стал намного интереснее.

А еще – невероятно красочным. Пускай модели героев и монстров не могут похвастаться сверхдетализацией, зато они строго выдержаны по стилю, легко запоминаются и отлично анимированы. Шаткая поход-

Мнение Главреда

Зная богатый игровой опыт ниваловцев, я в первую очередь занялся изучением внешних красот проекта. Графика в играх меня всегда волнует гораздо больше остального. Я и во вторых «Героев» не стал играть именно из-за их ужасного «фрескового» обличья. Что же мы видим теперь? Пятая серия наконец-то стала трехмерной. Причем с камерой можно обращаться весьма свободно (менять высоту, вращать, менять угол обзора), что позволит вам заглянуть буквально под каждый кустик. Конечно, если приблизиться максимально, то петухи, дерущиеся у крестьянской избы, станут похожи на детские поделки, но кто же так играет в стратегии? С высоты птичьего полета мир выглядит превосходно, сверкая красками. Но все они меркнут, когда мы попадаем в города. Такой красоты в «Героях» не было никогда. Отстроенные до последнего уровня, они буквально сражают вас своим величием, вызывая одновременно чувство гордости и собственной ничтожности перед этой мощью.

Хотя одна неприятность все-таки обнаружилась. Дело в том, что модель героя (за исключением сюжетных персонажей), как и раньше, вообще не связана с его портретом. Их в игре будет только шесть – по одной на каждую сторону. Играете вы, скажем, за изящную воительницу, а на поле боя вместо нее выступает огромный рыцарь. И если здесь положение хоть как-то спасает закрытый шлем, то у «академиков» все еще хуже. Там на слоне разъезжает маг явно мужского пола. Неужели в «Нивале» считают, что на это никто не обратит внимание? Зачем тогда все эти разговоры про мощный сюжетный уклон серии?


НАНИМАТЬ СУЩЕСТВ ПО ОТДЕЛЬНОСТИ НЕЛЬЗЯ. КЛИК ПО ЛЮБОМУ ЖИЛИЩУ МОНСТРОВ ПЕРЕНОСИТ НА ОБЩИЙ ЭКРАН.


ВИДИМО, ЭТО И ЕСТЬ КОРОЛЕВА ИЗАБЕЛЬ, С ЧЬЕЙ НЕУДАВШЕЙСЯ СВАДЬБЫ НАЧИНАЕТСЯ СЮЖЕТ ПЯТОЙ ЧАСТИ.



ка зомби, стремительный бег эльфов, «механическая» поступь големов, и камера, в нужный момент выхватывающая выгодные моменты. Стремительный полет на острие стрелы в лучших традициях Max Payne; сгорающий ярким пламенем вампир; взмывающий ввысь грифон; архимаг, зачитывающий заклинание со свитка. Понятно, что через пару дней все выкрутасы будут благополучно отключены, а регулятор скорости анимации – выкручен до упора: заядлых стратегов интересует начинка, а не обертка. Но первоначальное сногсшибательное впечатление игра производит, а большего и не надо.

Очень многого мы увидеть не успели, в частности, оценить поведение AI на глобальной карте (по слухам, на его злобность жалуются даже программисты) или сюжет. Многое находится в стадии доработки – те же интерфейс и работа камеры. Открытый бета-тест внесет свои поправки в механику – ведь только схватки между людьми обнажат прорехи в балансе, о которых разработчики и не подозревали, и очень хорошо, что произойдет это до выхода игры, а не после.

А одиночную кампанию мы успеем оценить в марте, когда вынесем окончательный вердикт. Пока же остается ждать релиза с еще большей охотой, чего и вам желаем. ■

Academy

Наследник Tower из третьей части. Титаны, големы, горгульи, маги, только на сей раз – с сильным восточным колоритом. Герои умеют делать артефакты и снабжать ими отряды.



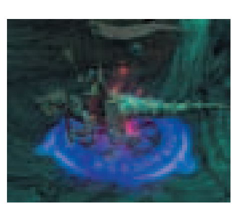
Sylvan

«Природный замок», с единорогами, феями, древолюдами, но в основном – эльфами, коих среди юнитов целых три вида. Очень быстрые (с высокой инициативой), но слабые здоровьем существа.



Dungeon

В бывшем замке чернокнижников, как всегда, есть минотавры и черные драконы. Остальные позиции заняты блудными гидрами и – впервые в истории серии – темными эльфами.



Haven

Один в один Castle из HoMM3, только грифонов поменяли местами с мечниками. Юнитов можно апгрейдить до следующего уровня при наличии соответствующей постройки в городе.



Inferno

Замок, также перешедший из третьей части без особых изменений. Демоны и дьяволы всех мастей. Отличаются умением призывать себе подобных на поле боя и использовать магию огня.



Necropolis

Любимое игроками сборище нежити – скелеты, вампиры, зомби, призраки. Фирменная черта – способность героев оживлять павших в бою и пополнять ими ряды своих армий.



Создай свою реальность

с компьютером DEPO Ego на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT

Pentium® 4 HT inside™



Включи DEPO Ego — и перед тобой откроется новая реальность твоих любимых компьютерных игр. Наслаждайся быстротой реакции и скоростью, исследуй распахнувшийся перед тобой мир высококачественной компьютерной графики и настоящего экшена. Теперь эта цифровая реальность может стать твоей благодаря компьютеру DEPO Ego на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT.



DEPO Ego 525 DHR:
- процессор Intel® Pentium® 4 640 с технологией HT
- чипсет Intel® 925XE с улучшенной архитектурой
- сверхбыстрая память DDR2
- новые возможности графики PCI-Express
- реалистичный объемный 8-канальный звук

DEPO

Компания DEPO Computers Тел./факс: (095) 969-2215, www.depo.ru

Рулевой главного российского проекта делится историей создания проекта и планами на будущее.

!



Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru



Александр Мишулин

Heroes of Might and Magic V

Открытое бета-тестирование Heroes of Might and Magic V началось, и игроки по всему миру торопятся увидеть возрожденную легенду. Наши впечатления вы можете прочитать в «Теме номера», а в дополнение мы предлагаем вам интервью с Александром Мишулиным, креативным директором компании Nival Interactive. Над проектом он трудится в должности ведущего дизайнера, постоянно контролирует качество игры и принимает самые важные решения. А потому рассказал нам немало интересного.

? Как давно вы знакомы с серией, какую часть считаете лучшей?

Я знаю Heroes of Might and Magic, так сказать, с «корней» – со времен King's Bounty. Так что меня можно назвать ветераном серии. Если честно, я не могу назвать ту или иную часть Heroes of Might and Magic самой лучшей. Как и любой игрок, в каждой я вижу свои плюсы и минусы, в каждой мне что-то нравится, что-то нет, я по-своему, оцениваю различные нововведения.

? Слухи о том, что продолжение будет разрабатываться российской командой и первые скетчи появились задолго до официального анонса. Неужели работы велись уже тогда?

Да, работы велись уже тогда, просто мы не видели смысла сообщать игрокам об этом, чтобы не испытывать их терпение чересчур долгим ожиданием – ведь тогда до релиза оставалось еще около полутора лет. Кроме того, компания Ubisoft на тот момент имела свой план публикации новостей об игре, которому мы должны были следовать. И надо сказать, что план этот был очень разумным, мы полностью его поддерживали.

? Пожалуй, самый волнующий вопрос: почему Ubisoft доверила разработку именно Nival Interactive?

Мы приняли участие в тендере, который был организован Ubisoft, и решение, принятое французами, было взвешенным, продуманным и основанным на глубоком анализе возможностей разработчиков. Большинство сотрудников Nival Interactive – фанаты серии Heroes of Might and Magic и к большому опыту разработки игр жанра TBS мы приложили страстное желание работать над этим проектом. Мы очень хорошо подготовились к конкурсу: представили концепцию игры, скетчи, демо-версию и даже ролик, сделанный на движке «Демиургов». Я думаю, что по прошествии времени можно с уверенностью сказать, что ни одна из сторон не разочаровалась в принятом решении.

? Насколько сильно Ubisoft влияет на ход работ, сильно ли ограничена ваша свобода действий?

Учитывая значимость такого бренда, как Heroes of Might and Magic, мы, конечно, должны придерживаться неких канонов и полной свободой похвастаться не можем. Например, если у нас появится желание ввести в игру что-то типа бабы Яги или Красной Шапочки, ничего не получится. У нас есть «библия мира», которая начала формироваться с момента приобретения брэнда компанией Ubisoft, и в которую мы тоже внесли свой большой вклад. Разумеется, в рамках этой библии мы не ограничены в свободе творчества. Издатель принимает во всем активное участие: все, начиная от скетчей и заканчивая крупными дизайнерскими решениями, утверждается в Ubisoft. Но это нормальная практика для проекта такого масштаба и класса. К тому же Ubisoft, как владелец бренда, наверняка думает о других проектах этой серии и утверждает какие-то дизайн-решения, видя обновленную вселенную в целом. Еще у такой крупной компании больше возможностей получать отзывы от фанатов и журналистов из самых разных стран и следить за тем, чтобы игра получалась наиболее отвечающей ожиданиям аудитории. Это вполне плодотворное сотрудничество, которое нас нисколько не ограничивает, а наоборот – открывает дополнительные возможности.

? Каково это – ощущать ответственность за возрождение легендарной серии?

Вы совершенно правы, серия легендарна. Чувствовать на себе миллионы горящих и ожидающих взглядов – вот с чем можно сравнить эти ощущения. Ведь у игры огромное число фанатов по всему миру и, что особенно для нас важно – немалая их часть живет в России. Многие были разочарованы четвертой частью серии, ряды поклонников раскололись, поэтому надежды на Heroes of Might and Magic V у них очень большие. Многие ждут релиза не без тревоги – какие традиции продолжит игра, какие изменения в ней произойдут, не утеряет ли серия своей удивительной атмосферы, так трепетно любимой всеми, кто хоть раз играл в Heroes of Might and Magic. Это заставляет стараться сделать игру на славу.

? В чем вы видите главные причины успеха и народной любви к «Героям»?

На мой взгляд, главная причина всенародного признания серии Heroes of Might and Magic кроется в полной свободе стратегических и тактических решений, дарованной игроку, – каждый может играть в тех «героев», которые ему больше нравятся. Либо играешь, сосредоточившись на тактике, уделяя самое пристальное внимание битвам, либо выбираешь вдумчивую стратеги-

> « Мы хорошо подготовились к конкурсу: представили концепцию игры, скетчи, и даже ролик, сделанный на движке "Демиургов". »

ческую игру, а можно совместить и то, и другое. Лично я считаю, что серия Heroes of Might and Magic – лучшая фэнтези-стратегия. И, конечно же, в пятой части мы сохранили самые ценные особенности серии, приправив их нововведениями, вкус которых будет оценен по достоинству не только фанатами, но и самой широкой аудиторией.

? А что из новшеств пятой части должно укрепить популярность серии?

Во-первых, мир «Героев» стал трехмерным. Это означает детально проработанную анимацию и спецэффекты, возможность полюбоваться городами во всех подробностях или посмотреть на карту издалека.
Во-вторых, в Heroes of Might and Magic V появились два новых сетевых режима. Первый, Ghost Mode, позволяет игроку не терять время попусту, пока соперники делают свой ход – отправиться на разведку территории, либо немного напакостить кому-нибудь из оппонентов. Второй, Duel Mode, несомненно, станет популярным у той части игроков, что любят сражения. Этот режим хорош тем, что можно собрать армию и подраться, не тратя время на исследование карты и сбор сокровищ. И заодно отточить свое знание тактики, чтобы потом с легкостью сокрушить армию противника в «большой» игре.
В-третьих – это ярко выраженные расы. Каждая раса значительно отличается от всех остальных внешним видом, особенностями и стилем игры.
В-четвертых – усовершенствованный тактический режим.

? Что было наиболее сложным в процессе разработки, вызвало жаркие споры?

Таких вопросов было предостаточно, но самым спорным моментом, пожалуй, был интерфейс. Мы сделали порядка 10 разных версий, испробовали самые разные подходы. Долго упирались лбами по поводу каждой из версий, обсуждая, как и что необходимо сделать, чтобы учесть пожелания и игрока-новичка, и закаленного предыдущими играми стратега. А также спорили о том, что стоит взять от третьей части, что – от четвертой. Так как в команде были поклонники и той и другой, можете себе представить, какие напряженные дебаты устраивались… После этого мы твердо решили сделать пятую часть такой, чтобы фанаты после выхода начинали не спорить, а наслаждаться игрой.



? Поэтому и были забыты многочисленные нововведения из четвертой части? Признаны неудачными?

Мы старались сделать игру максимально интересной, поэтому отбирали из третьей и четвертой части то, что считали наиболее ценным. Слабые моменты из этих игр серии, мы, конечно, повторять не стали. Например, мы отказались от идеи прироста существ раз в день, так как на наш взгляд это вносило дисбаланс в игру.

? Насколько гибким по требованиям будет движок? Учитываете ли вы интересы многочисленных поклонников серии, не обладающих мощными компьютерами?

Игра всегда отличалась тем, что могла запускаться не на самых мощных компьютерах. Мы решили не отступать от хорошей традиции и предусмотрели разнообразные настройки графики, позволяющие подстраивать игру под компьютер пользователя (как автоматически, так и вручную). Особенно процессу оптимизации помог бета-тест.

? Посещали ли вас мысли внести серьезные изменения в классическую схему? Например, ввести полноценную дипломатию?

Мы изначально придерживались линии эволюционного развития игры, потому что считаем это наиболее целесообразным – вносить корректирующие изменения, принципиально не меняющие классической схемы.

? Сколько внимания уделяется сюжету? Насколько он полноценный, или служит лишь фоном для миссий?

В предыдущих играх серии сюжет выполнял функцию занятного дополнения, которому многие игроки не придавали особого значения. Мы решили изменить ситуацию и рассказывать сюжет не в текстовых окошках, а, в лучших традициях современных игр, с помощью видеороликов на движке. Мы постарались создать красочные сценки, захватывающие любого, даже непосвященного человека. По ходу игры предусмотрено появление разных персонажей, которые будут друг с другом общаться и рассказывать игроку о ходе развития сюжета. Роль сюжета возросла, и мы надеемся, что следить за ним теперь намного увлекательнее.

? На каком языке изначально писались тексты, и писались ли они вообще в России?

Тексты в игре – плод нашего совместного сотрудничества с Ubisoft. Изначально все писалось нашим сценаристом Сергеем Величко на русском языке: сценарий, персонажи, их взаимоотношения, сюжетные повороты, диалоги. Помимо сценария развивался и сам мир игры – придумывались и утверждались названия замков, существ, заклинаний. Затем все это посылалось на согласование в Ubisoft, который осуществлял литературный перевод на английский. Они что-то меняли, что-то добавляли, а что-то утверждали сразу. В общем, в процессе работы тексты претерпевали некоторые изменения. Технические тексты писались полностью у нас, и, исходя из требований дизайна, отсылались издателю и в английском варианте тоже: описания навыков, умений, артефактов, подсказок в игре… Издатель принимал их в «нашем» виде, а после общего утверждения они проходили корректуру, хотя содержание оставалось неизменным.

? Работы над пятой частью близятся к завершению. Думали ли вы о продолжении, и как к этому относится Ubisoft?

Все может быть. Но говорить сейчас о том, какое будущее ждет серию Heroes of Might and Magic, не можем ни мы, ни, думаю, Ubisoft. Главное – (и на это сегодня направлены все наши общие усилия) – явить миру Heroes of Might and Magic V, посмотреть, как игроки воспримут игру, как оценят наши новые идеи. И уже на основе этого можно будет планировать дополнения и новые игры серии.

? Будете ли вы предоставлять движок для создания других игр, как это было с «Блицкригом» и Silent Storm?

Это несколько преждевременный вопрос, поскольку игра еще даже не выпущена. Этот вопрос нам еще предстоит обсудить с Ubisoft, ведь они являются владельцами бренда Heroes of Might and Magic. Мы не можем принимать решение в одностороннем порядке, мы должны обо всем договариваться с партнерами.

? Планируете ли вы выпускать подарочное издание игры, а также фигурки юнитов и прочий мерчандайз?

У нас очень много планов на этот счет, но, к сожалению, в нашей стране технологии производства подобных сувениров очень сильно отстают от западных. Порой приходится расставаться с хорошими идеями только из-за того, что их невозможно осуществить в современных российских условиях. А подарочное издание непременно будет, и мы приложим максимум сил, чтобы оно было по-настоящему уникальным, настоящим подарком для фанатов!

? «Герои» всегда славились своим саундтреком. Что ждет нас в последнем воплощении?

Я рад сообщить, что над саундтреком игры работает человек, писавший музыку для всех четырех игр серии Heroes of Might and Magic – Роб Кинг. А значит, игроков снова ждут удивительной красоты мелодии!

? Вы планируете поддерживать фанатов? Проведение официальных турниров, прочих мероприятий?

Да, конечно! У нас есть еще в запасе конкурсы для фанатов и новообращенных поклонников, начата акция «Собери мир Heroes of Might and Magic V!», проводимая совместно с вашим журналом, будут и турниры. Только сначала мы дадим всем какое-то время просто поиграть, вдоволь насладиться новыми впечатлениями, которые, хочется верить, будут только положительными.

Что ж, поверим и мы, и пожелаем разработчикам успеха! ■

ДЖИННЫ ПРИСУТСТВУЮТ В ИГРЕ С САМОЙ ПЕРВОЙ ЧАСТИ, НО ВПЕРВЫЕ ЛИШИЛИСЬ ГОЛОВЫ.



ЖИЛ-БЫЛ ЮНИТ

Эволюция юнитов в серии Heroes of Might & Magic

Грядет пятая серия Heroes of Might and Magic. Все догадки насчет замков позади, состав сторон утвержден и обжалованию не подлежит. Многие обитатели Асхана – наши старые знакомцы, и в связи с этим хочется оглянуться и бросить взгляд на верных юнитов, что сражались и умирали во славу своих героев на протяжении всей серии. В статье мы рассматриваем лишь тех существ, которые присутствовали во всех предыдущих частях, и приводим их изображение из Heroes of Might and Magic V (если таковое есть, конечно). Чтобы вам легче было разобраться, о какой части идет речь, мы используем названия миров. Действие первой и второй серии «Героев» разворачивалось в Энроте, третьей – в Антагариче (и королевстве Эратия), а четвертой части – в Аксеоте.



КРЕСТЬЯНИН
(PEASANT)

HOMM 1



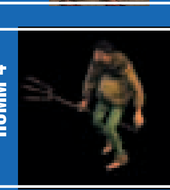
HOMM 2



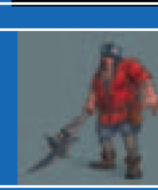
HOMM 3



HOMM 4



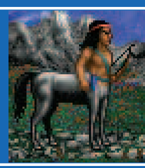
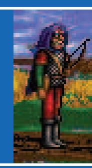
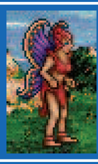
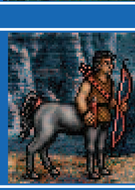
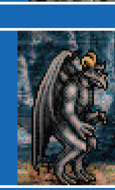
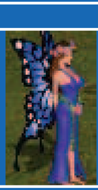
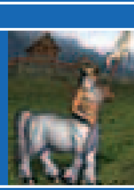
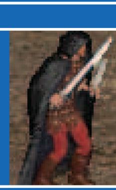
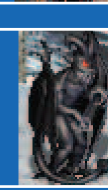
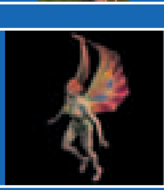
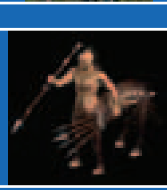
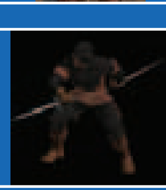
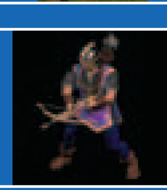
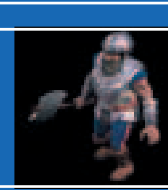
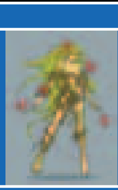
HOMM 5



Неказистый мужичок с вилами – традиционно слабейший воин в игре, все параметры которого в первой части были равны единичке. В Энроте обитал в рыцарских замках и помогал одерживать первые победы. В Эратии места для крестьян в городах не нашлось, и лишь некромант, умевший каждого задохлика превращать в полноценный скелет, радовался найденному поселению крестьян. А вот в Аксеоте крестьяне, снова бездомные, стали более «мясистыми», и в сотенных количествах могли заколоть и дракона! Кроме того, они платили налоги, и их желание влиться в ряды подданных всячески приветсвовалось полководцем.

Автор:
Зальцман Герман
thatone@mail.ru



	ФЕЯ (SPRITE)	КЕНТАВР (CENTAUR)	ВОР (ROGUE)	ЛУЧНИК (ARCHER)	ГНОМ (DWARF)	ГАРГУЛЬЯ (GARGOYLE)
HOMM 1						
HOMM 2						
HOMM 3						
HOMM 4						
HOMM 5		В игре отсутствует	В игре отсутствует		В игре отсутствует	

«Бабочки», как их зовут за характерные крылья, были очень хрупким юнитом, полезным на всех этапах игры благодаря безответному удару. В Энроте феи жили в замке колдуний и населяли многочисленные полевые жилища, которых было аж два типа. На Антагариче, где их приютили элементалисты, они стали единственной армией первого уровня, способной уничтожать крупные отряды медленных пешеходов. В Аксеоте феи снова поселились с эльфами, став главной силой замка в начале игры, и по-прежнему могли без потерь извести армии «тормозов», а если соратники покрывали поле боя зыбучими песками, то вообще любую пехоту, вплоть до мегадракона.

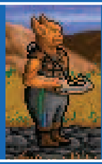
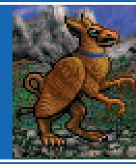
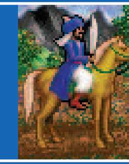
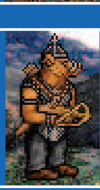
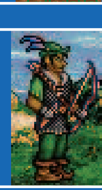
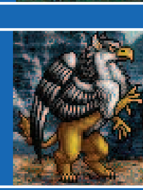
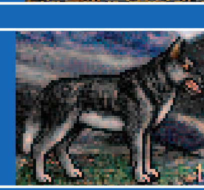
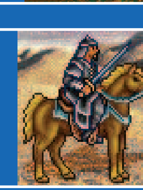
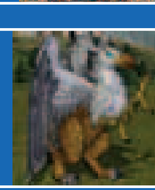
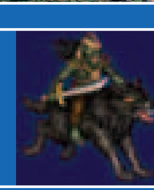
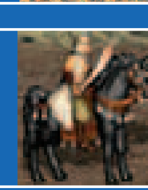
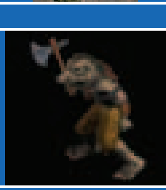
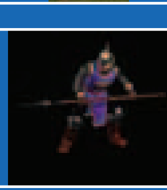
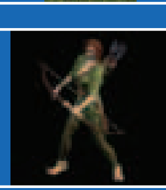
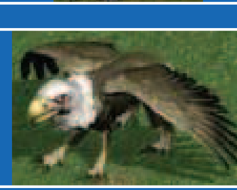
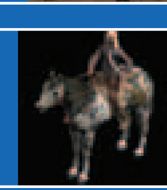
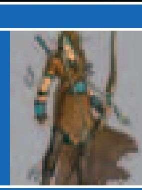
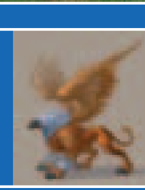
Пушечное мясо первого уровня, кентавры постоянно «переезжали». В Энроте кентавры-лучники были единственными стрелками в замке чернокнижников и ударной силой на первой неделе. На Антагариче они прижились у эльфов, сражались копьями и были первоклассной пехотой, полезной в течение всей игры. В полевых сражениях закрывали своими телами эльфов, а при штурмах отвлекали на себя огонь башен, спасая худосочный стрелковый отряд. А в Аксеоте кентавров с распростертыми объятиями приняли варвары. Там они научились метать, пусть недалеко, свои копья.

Вечно в плащах и масках, с двумя кинжалами, энротские воры продавали свои услуги первому встречному. Очень быстрые, с безответным ударом, они были опасными противниками и часто стерегли артефакты. На Антагариче воров, потерявших скорость и безответный удар, не ценили, разве что добываемая ими информация о войске противника иногда пригождалась. В Аксеоте Разбойники (Bandits) прижились у хаоситов. Они ловко прятались на местности, что позволяло таскать ценности из-под охраны. Весьма посредственные воины, разбойники были незаменимы в качестве разведчиков.

Единственные стрелки в рыцарских городах Энрота. В Эратии лучники вооружились арбалетами, а Стрелки (Marksmen) с двойным выстрелом были основной ударной силой на первых неделях. В Аксеоте Арбалетчики (Crossbowmen) потеряли возможность двойного выстрела, а взамен стреляли в полную силу на любую дистанцию, оставшись основной ударной силой первой недели. Редкий пример стабильности в переменчивом геройском мире – во все времена сохраняли позицию в иерархии расы, основные параметры, роль в тактике и стратегии.

Крепкий и медлительный пехотинец с врожденным сопротивлением враждебной магии. Слишком медленные на марше, в Энроте они обычно сидели дома, охраняли город колдуний. Потом появился Боевой гном (Battle Dwarf), он перестал отставать от фей и стал куда популярнее. В Эратии гномы бились молотами, но тоже несли службу в городе, где строили сокровищницы. А нейтральные гномы защищали хранилища золота и кристаллов, из-за которых на них нападали жадные до богатств и опыта герои. И сами гномы становились героями, правда, особо не блистали. В Аксеоте гномы ушли от эльфов к магам, в армию все так же не попадали, и строили сокровищницы в городах и в чистом поле. Такой вот юнит – очень работящий и мало воюющий.

Энротские гаргульи у чернокнижников были превосходным средством против стрелков (так как могли долететь до них за один присест и сразу блокировать) и спутниками разведчиков. На Антагариче они обосновались в замках магов, и мало воевали, хотя их жилище в городе на старте было радостью, так как резко ускоряло строительство. А в Аксеоте гаргульи стали бездомными нейтралами. Словом, типичный блуждающий юнит со славным прошлым, но незавидным настоящим.

	ОРК (ORC)	КОПЕЙЩИК (PIKEMAN)	ЭЛЬФ (ELF)	ГРИФОН (GRIFFIN)	ВОЛК (WOLF)	КОЧЕВНИК (NOMAD)	
HOMM 1							HOMM 1
HOMM 2							HOMM 2
HOMM 3							HOMM 3
HOMM 4							HOMM 4
HOMM 5	В игре отсутствует	В игре отсутствует			В игре отсутствует	В игре отсутствует	HOMM 5

В Энроте свинорылые орки-лучники служили у варваров. Тормозные, но крепкие, дополнительно нанимались в полевых жилищах, бесплатно улучшались в холмовых фортах и представляли собой крупную силу в течение всей игры. На Антагариче орки потеряли свиные рыла и обзавелись метательными топорами, зачастую становясь одним из главных отрядов варварской армии. Аксеотские орки примкнули к армии Хаоса, имели пятачки, как энротские, но метали топоры. Воевали лишь в самом начале игры, зато, не в пример предшественникам, выдвинули из своих рядов много героев.

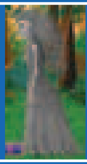
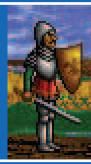
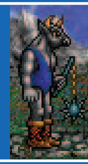
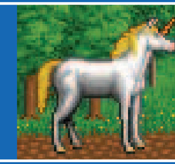
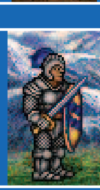
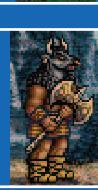
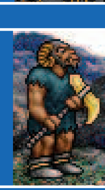
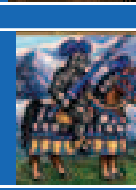
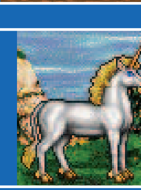
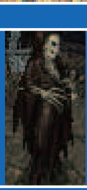
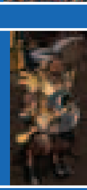
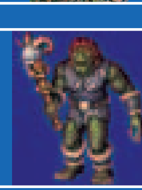
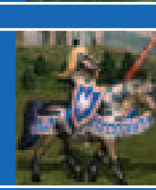
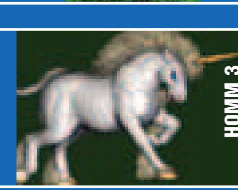
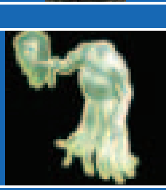
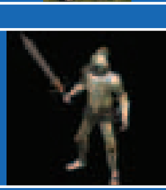
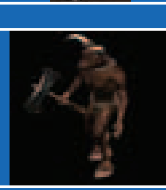
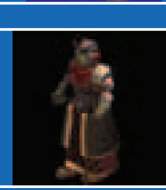
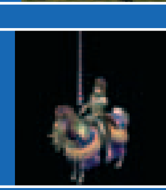
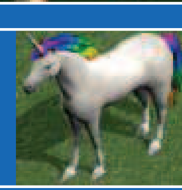
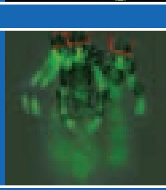
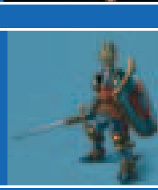
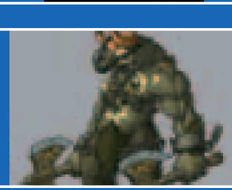
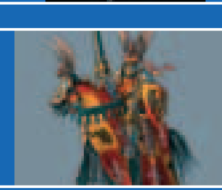
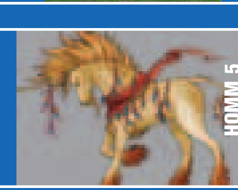
Костяк пехоты рыцарских армий Энрота. Хилые, зато с высокой защитой, после апгрейда становились универсальным многоцелевым отрядом. В Эратии копейщики были другими: крепкие и медленные воины первого уровня, обычно копились в гарнизоне и защищали замок. В Аксеоте они снова повысили уровень и получили уникальное свойство удара через головы врагов, став грозой прячущихся за спинами прикрытия стрелков и героев.

Эльфы всегда были хрупкими, быстрыми, и стреляли дважды за ход. В Энроте жили в замке колдуний и на фоне друидов не выделялись, но вот недельный прирост эльфов Антагарича наносил урон впору многим самым старшим отрядам. Из юнитов дальнего боя лишь титаны стреляли лучше. А еще остроухие занимают третье место по представительству среди героев, после людей и джиннов (выделялись воин Ивор и логистик Кирръ, казначей Дженова). Аксеотские эльфы, даром что женского пола, не имели ни красоты, ни воинского умения: полная посредственность. Так или иначе, эльфы являются еще одним примером постоянства, и «лицом» своей расы.

Грифоны в Энроте служили у чернокнижников, выделяясь способностью отвечать на все атаки, и были полезными универсальными юнитами. На Антагариче у грифонов, в принципе почти таких же, была куда более славная судьба – они даже стали гербовым зверем Эратии, самого сильного государства континента. Грифоны пришлись как нельзя более к месту, сделав мучительные для рыцарской армии осады делом куда более быстрым и менее кровавым. И стрелков прекрасно охраняли, и разведчиков сопровождали. Превосходный юнит, сохраняющий важность в течение всей игры. В Аксеоте грифоны угнездились в эльфийских городах, усилившись почти в четыре раза! Но редко попадали в ряды армии из-за дороговизны отстройки их жилищ. Итого – еще один блуждающий юнит с очень разнообразной и славной историей.

В Энроте волки служили варварам. Быстрые, сильные и многочисленные, своим двойным ударом они наносили урон впору шестому уровню! Антагаричских волков варвары превратили в верховых зверей для гоблинов, эта «кавалерия» сохранила фирменные черты волчьих отрядов – быстроту и двойной удар. Наносили они страшные урон, но и гибли тоже десятками. В Аксеоте волки прижились у эльфов, кусались тоже дважды, но были серыми не только шкурой, но и в плане боевых качеств, да еще и медленными.

Изначально кочевники были нейтралами и жили в пустынях. Быстрые и крепкие, в Энроте были весьма желанным дополнением к любой армии. На Антагариче они стали медленнее и нанимались героями при случае, не более того. В Аксеоте кочевники пришли к варварам и стали уважаемым юнитом – сильным и быстрым, прекрасными спутниками для героя.

	ПРИЗРАК (GHOST)	РЫЦАРЬ (SWORDSMAN)	МИНОТАВРЫ (MINOTAUR)	ОГР (OGRE)	КАВАЛЕРИСТ (CAVALRY)	ЕДИНОРОГ (UNICORN)
HOMM 1						
HOMM 2						
HOMM 3						
HOMM 4						
HOMM 5				В игре отсутствует		

В Энроте призраки были нейтралами. Сложность для противников представляла отнюдь не сила призраков, а их размножение на поле боя – из каждого убитого врага, будь то хоть всего лишь крестьянин, мгновенно появлялся полноценный призрак!
В период войн за наследство призраки обзавелись жилищами, где их можно было нанять. Заполучивший призраков игрок быстро размножал своих средненьких, но многочисленных воинов и получал непобедимую армию.
На Антагариче призраки не водились, зато в армиях некромантов имелись их близкие родственники – Привидения (Wraiths). Совершенно заурядные юниты, разве что воровали ману у вражеского героя на каждом ходу.
Аксеотские призраки за счет бестелесности обладали отменной защитой, а их атака старила противника. Кроме того, некроманты могли поднимать призраков прямо на поле боя из любых павших отрядов и после боя из врагов.

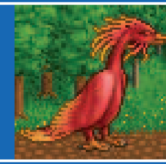
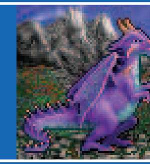
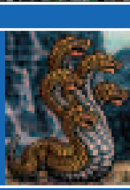
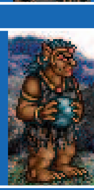
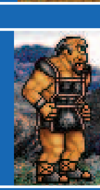
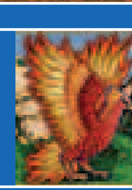
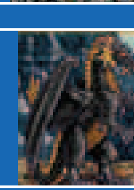
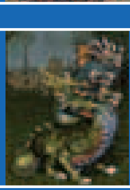
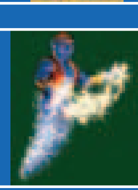
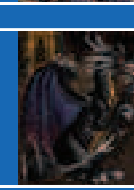
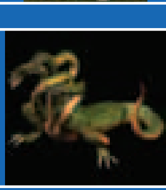
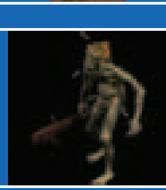
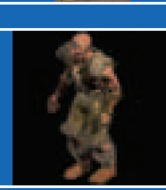
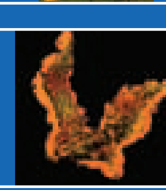
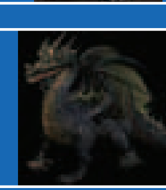
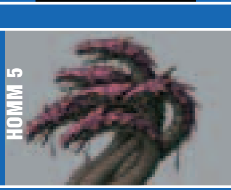
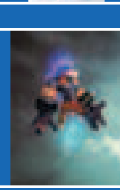
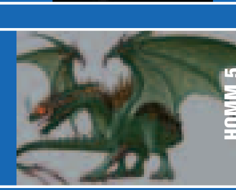
Как и копейщики, многоцелевой отряд, но более крепкий, потому использовался в рыцарской армии Энрота намного чаще. В Эратии рыцари были такими же, зато их улучшенный вариант, крестоносцы, своим двойным ударом затмевал добрую половину юнитов седьмого уровня! Однако крестоносцы могли в армии и не появиться – ходили небыстро, да и золота на выкуп не хватало. В Аксеоте крестоносцы, благодаря двойному удару, стали известны как страшные противники героев – если после сокрушительного удара старших монстров сраженный герой сразу вскакивал под действием напитка бессмертия, то крестоносцы тут же укладывали его вторым ударом. Впрочем, в армию крестоносцы попадали не всегда, ведь приходилось выбирать между ними и стреляющими монахами. Доблестные воины, имеющие долгую и очень славную историю.

Минотавры всегда сопутствовали черным драконам. В Энроте они были основной пехотой чернокнижников, стоили дороговато, но окупались сполна! На Антагариче за счет высокой морали минотавры были лучшими воинами пятого уровня – всегда существовала опасность, что они получат дополнительный ход. И самое главное – нанять их было совсем недорого. Кроме того, пятеро минотавров стали героями, и двое – знаменитыми: повсеместно любимый логистик Гуннар и чернокнижник Деемер. А в Аксеоте минотавры прямо-таки проявляли. Воинами-то они остались отличными, еще и научились удары отводить, да вот при выборе между ними и стреляющими медузами перевес почти всегда был на стороне последних.

Энротские огры определялись одним словом: танки! Крепкие, медлительные и с мощным ударом. А в период войн за наследство появились Огры-Лорды (Ogre Lords), еще более мощные и быстрые. Есть, впрочем, подозрение, что это мутация – ведь место бородатых мужиков с дубинками заняли вооруженные топорами особи с бараньими башками. Но, так или иначе, отряд огров-лордов в варварской армии являлся аналогом танковой дивизии. Огры Антагарича были тоже мощными ребятами, только зеленокожими, как гоблины, и бились дубинами. Тем не менее, нанимались они редко, поскольку строить жилище было дорого. Зато они выдвинули целых шесть героев (больше было только у эльфов, джиннов и людей). В Аксеоте огры-маги, вновь поменявшие внешний вид и оружие, неизменно проигрывали циклопам соревнование за право занять место в варварской армии. Разве что героев-огров стало куда как больше.

Кавалеристы в Энроте, несмотря на хрупкость, были очень важным отрядом благодаря высокой скорости и высокому урону. Позже у них появился апгрейд – Чемпионы и способность наносить более сильный удар с разбега. В Эратии кавалеристы и чемпионы имели здоровье выше среднего, что еще более укрепило их в качестве универсального отряда, одинаково мощного в нападении и обороне. Сила чемпионов ярко проявилась во время войны за Клинок Армагеддона, когда полусотенного отряда, с которым начал свою миссию Роланд, оказалось вполне достаточно для окончательной победы. В Аксеоте чемпионы стали еще сильнее, и во многих случаях им отдавалось предпочтение перед ангелами, благодаря удвоенному приросту и дешевизне постройки и найма.

Единороги составляли компанию эльфам на протяжении всей эпопеи, и явились уникальным примером стабильности в параметрах и применении (во всех сериях они были сильным наземным юнитом со способностью ослепить противника своим ударом). Даже внешний вид их почти не менялся – белоснежное тело и прямой витой рог, разве что грива и хвост, в Энроте и на Антагарихе бывшие белозолотыми, в Аксеоте стали радужными.

	ГИДРА (HYDRA)	ТРОЛЛЬ (TROLL)	ДЖИНН (GENIE)	ЦИКЛОП (CYCLOPS)	ФЕНИКС (PHOENIX)	ЧЕРНЫЙ ДРАКОН (BLACK DRAGON)	
HOMM 1							HOMM 1
HOMM 2							HOMM 2
HOMM 3							HOMM 3
HOMM 4							HOMM 4
HOMM 5		В игре отсутствует		В игре отсутствует	В игре отсутствует		HOMM 5

В Энроте гидры жили у чернокнижников, отличаясь очень крепким здоровьем и ударом, наносимым безответно сразу всем окружающим врагам. Вот только скорость была никакой, и в результате они обычно оставались в замке, но уж обороняли его на совесть! Антагаричские гидры, отличавшиеся от энротских средней скоростью и лучшим здоровьем, возглавили болотные армии Таталии. Они заведомо проигрывали поединки элитным отрядам других замков, но это ничуть не смущало болотных полководцев – гидры служили оружием массового уничтожения, вносящим опустошение в ряды противника низших уровней. Благодаря большим габаритам и безответному удару сразу по всем окружающим врагам гидрам это прекрасно удавалось. В Аксеоте они вновь присоседились к черным драконам, только вот ничего не смогли противопоставить могучим ящерам в гонке за право занять место в армии.

Тролли были старшими стрелками у варваров Энрота и опаснейшими противниками из-за полностью восстанавливающегося в начале каждого хода здоровья. Отличные стрелки, стоили дорого, но и отрабатывали потраченное с лихвой! Если враги не убивали тролля за раз, то лишь бесились от злобы, глядя на целехонький отряд. На Антагариче тролли были не стрелками, а обычной пехотой, причем нейтральной, и герои лишь иногда нанимали их на службу. В Аксеоте тролли стали даже чуть посильнее, но их опять никто не приютил.

В Энроте джинны были нейтральными воинами, водились в волшебных лампах, и умели ополовинивать ряды своих противников. Чем больше была вражеская армия, тем сильнее ей приходилось опасаться этих довольно хлипких, но смертельно опасных воинов! Для любого героя находка лампы была большой удачей. На Антагариче джинны вошли в армию магов. Были они летающими юнитами с малым здоровьем, но крепким ударом, а улучшенные воины имели очень высокую скорость и могли трижды за битву накладывать на своих полезные заклинания. Джинны стали второй после людей расой по представительству в рядах героев. В Аксеоте джинны окончательно забросили рукопашный бой и предались магии, научившись вдохновлять своих, ослаблять противника, вызывать иллюзии, да и просто бить ледяной молнией. Джинны стали главной ударной силой своей армии и выиграли бесчисленное множество битв.

Циклопы возглавляли варварские армии Энрота. Невзрачные с первого взгляда, они могли совершить на поле боя очень многое благодаря способности поражать сразу два стоящих друг за другом отряда и парализовать противника. На Антагариче циклопы стали у варваров старшими стрелками и отличались способностью разрушать стены осаждаемых замков. В Аксеоте циклопы стали главной ударной силой варварской армии, вселяя страх в сердца неприятелей своей способностью накрывать сразу несколько находящихся рядом целей.

В Энроте огненные фениксы возглавляли армию колдуний, отличаясь при небольшом здоровье высочайшей скоростью, ударом на две клетки сразу и иммунитетом ко многим ударным заклинаниям. На Антагариче фениксы прижились у элементалистов и, будучи самыми быстрыми и хилыми на седьмом уровне, благодаря удвоенной рождаемости обычно оказывались сильнее всех оппонентов. А еще часть их могла возродиться после гибели всего отряда! В Аксеоте фениксов опять приютили эльфы, и теперь среди других старших монстров фениксы выделялись повышенным здоровьем и наносимым уроном, самой высокой инициативой и умением воскрешать павших собратьев в любой момент битвы. Словом, в руках умелого полководца фениксы всегда были оружием победы.

Начали мы с крестьянина, а заканчиваем, конечно же, черным драконом. В Энроте драконы возглавляли армии чернокнижников. Несокрушимое здоровье, могучий удар и полный иммунитет к магии – разве это не стоило огромных денег, что приходилось платить за счастье иметь у себя такого воина? В период войн за наследство фиолетовые прежде драконы почернели и стали самыми сильными монстрами в игре. Комбинация заклинания Армаггедон, бьющего все отряды на поле, и драконов, на которых оно не действовало, принесла немало побед чернокнижникам. На Антагариче они остались сами собой, хотя прежнее безусловное превосходство потеряли – часто проигрывали поединки архангелам и архидьяволам. В Аксеоте черные драконы снова вознеслись на недосягаемую высоту среди других городских юнитов. Они возглавили армии Хаоса и стали главным оружием против вражеских магов.


Акелла
World Racing 2
ПРЕДЕЛЬНЫЕ ОБОРОТЫ
PLAYLOGIC
Каждый, кто хоть раз в жизни выжимал в пол педаль акселератора, вцепившись в руль спорткара, обязательно захочет повторить пережитое. И только **World Racing 2** предложит вам для этих целей дюжины автомобилей от самых известных производителей, десятки трасс в Италии, Египте и даже на Гавайях. Стоит ли добавлять, что система повреждений позволит вдребезги разбить Lamborghini и Ferrari, а поклонники ретромобилей смогут поучаствовать в гонках послевоенных времен!
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:
• Огромный выбор моделей реально существующих автомобилей, созданных по лицензии концерна Volkswagen
• Гибкая настройка сложности: игра угодит как любителям аркадных гонок, так и поклонникам симуляторов
• Продвинутая система расчета повреждений, реалистичная физика поведения машины на дороге
• Разнообразные режимы многопользовательской сетевой игры
• Несколько десятков детально проработанных трасс
• Возможность тюнинга своего авто
© 2006 "Akella", © 2006 "Playlogic"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (495) 363-4614
E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Akella



Александр Македонский под нашим руководством задаст жару персам. А заодно египтянам и римлянам.

Rise & Fall:

Civilizations at War



Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
РАЗРАБОТЧИК:	Stainless Steel Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ДАТА ВЫХОДА:	июнь 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.riseandfallgame.com/

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



ТРЮКИ «ФОТОШОПА»? НЕТ, ЧИСТЕЙШЕЙ ВОДЫ ИГРОВАЯ ГРАФИКА! А ВОДА И ВПРАВДУ ЧИСТАЯ...

Мода на стратегии про Вторую мировую прошла. Теперь все кинулись вспоминать античную историю.

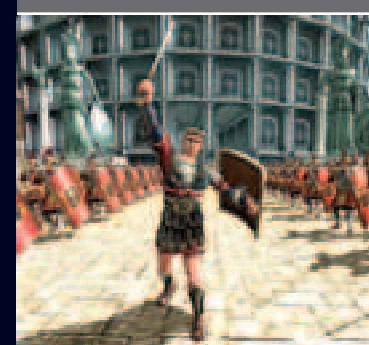
Бывают же люди с говорящими фамилиями! Вот Рик Гудмен (Rick Goodman), например, – отличный, талантливый парень. Во многом благодаря ему серия Age of Empires стала легендарной, а основанная Риком студия Stainless Steel за какие-то два года снискала немалую славу. Empire Earth и Empires: Dawn of the Modern World, родившиеся в ее чреве, украшают игровые коллекции всех без исключения любителей RTS. Rise & Fall: Civilizations at War должна была укрепить репутацию компании, но без объяснения причин команду разработчиков распустили, и почти готовую игру отдали в руки внутренней студии Midway. Чем все кончится, неизвестно, а мы пока посмотрим, что же успели наворотить Гудмен и Ко.

ЧТО ПЕРСУ ХОРОШО, ТО ГРЕКУ СМЕРТЬ!

После анонса Rise & Fall: Civilizations at War очень хотелось назвать «очередной» стратегией

Бензин кончился...

Дабы особо ретивые вояки не забыли, что Rise & Fall: Civilizations at War в первую очередь RTS, разработчики ограничили продолжительность пребывания в шкуре героев. Во время самостоятельных похождений у аватара тает выносливость, когда же силы полководца окончательно иссякают, игрок вынужден возвращаться в стратегический режим. Однако выносливость можно пополнять, собирая изящные амфоры. Каким зельем наполнены сосуды, неизвестно, но что-то подсказывает – никак не ключевой водой. Емкости с бодрящим эликсиром раскиданы по картам в произвольном порядке, так что, планируя длительную диверсию в стане противника, придется учитывать и их расположение. Но все это не касается особых заданий, где личное участие полководца обусловлено сюжетом. Там вы заботитесь лишь о здоровье альтер-эго.



Корабли размером с лошадь остались в прошлом вместе с Age of Empires. Пропорции людей и парусных красавиц строго соблюдены.

Войска на каждый день

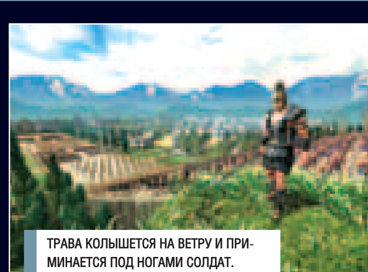
Всего в игре представлено порядка восьмидесяти разновидностей боевых единиц. Понятно, что одними мечниками, лучниками и кавалеристами их запас не исчерпывается. Оригинальность некоторых бойцов приятно удивляет. Взять, к примеру, барабанщика – ну какая от него польза в бою? Оказывается, немалая! Командированный на судно, он будет задавать ритм гребцам, что ощутимо увеличит скорость корабля. Спартанец – не менее занятная находка. Приписанный к группе воинов, он будет тренировать их, повышая опыт солдат даже в мирное время. Римляне тоже умеют учиться, но делают это иначе. Построенные так называемой ветеранской формацией, они гораздо быстрее приобретают опыт. Любимая боевая единица самого Гудмена – египетская колесница, несущая на себе четырех лучников. Древняя «тачанка» осыпает неприятеля стрелами прямо на ходу!



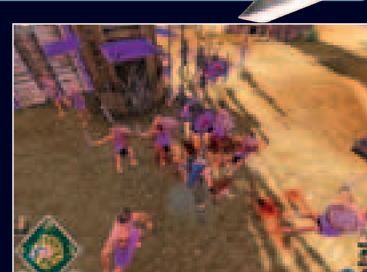




В АНТИЧНЫХ ГОСУДАРСТВАХ УМЕЛИ ПАРКОВАТЬСЯ!

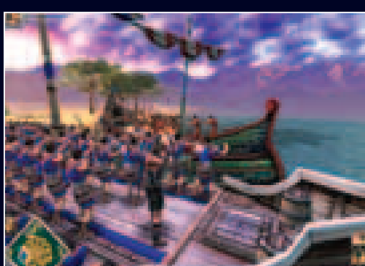


ТРАВА КОЛЫШЕТСЯ НА ВЕТРУ И ПРИМИНАЕТСЯ ПОД НОГАМИ СОЛДАТ.




ПОСМОТРИТЕ ВНИМАТЕЛЬНО НА СКРИНШОТ. МНОГИЕ ЛИ СТРАТЕГИИ МОГУТ ПОХВАСТАТЬСЯ ТАКОЙ ДЕТАЛИЗАЦИЕЙ ПРОСТЫХ СОЛДАТ?


ЗА НЕЗАКОННОЕ ВТОРЖЕНИЕ В ТЕРРИТОРИАЛЬНЫЕ ВОДЫ КАРАЮТ СУРОВО.



Герои – это не слоновье здоровье и способность набивать карманы артефактами, а воплощение игрока в битве.

об античных сражениях. Слишком многое в пресс-релизах было как будто скопировано из описаний Rome: Total War или отечественной Sparta: Ancient Wars. Грандиозные баталии, осады древних городов, небывалая (и никак иначе) кинематографичность, богатство тактических возможностей... Лишь авторитет Рика Гудмена да необыкновенно красивые скриншоты оставляли робкую надежду на то, что новое творение мастера окажется достойно его былых шедевров, а может, и превзойдет их.

В Rise & Fall: Civilizations at War сталкиваются лбами четыре великие цивилизации древности: персы, греки, римляне и египтяне. Хотя времена их величия приходились на разные исторические периоды, помнят про них все. Менее известным народам во время битвы титанов тоже не спится. Вавилонянам, карфагенянам, ассирийцам и галлам придется вмешаться в войну, чтобы увлеченные своими распрями великаны не растоптали их в пыль. Но нас хлопоты маленьких государств волнуют слабо, ведь в непосредственном ведении игрока находятся лишь армии великих держав. Да и не только армии: есть хозяйственная часть, богатое древо исследований, стратегическое планирование, словом, все, что нужно RTS для счастья.

Главная сложность при создании «многонациональной» стратегии – народы должны ощутимо отличаться друг от друга, но, в то же время, быть равными по силе. Гудмен и компания достойно справились с непростой задачей. Войска каждого государства неповторимы, причем их сильные и слабые стороны не с потолка взяты, а «основаны на реальных событиях». Так, персидская армия прославилась своей многочисленностью, однако ее воины были слабее вооружены и хуже подготовлены, нежели солдаты противника. Египтяне известны своими лучниками и колесницами, с которых меткие бойцы на ходу осыпали врага градом стрел. Но ближний бой давался детям Нила гораздо тяжелее. Зато римские легионеры не знали себе равных в рукопашной схватке: крепкие панцири и множество построений на все случаи жизни позволили империи захватить полмира. Греки же были сильны фалангой, не подпускающей врага на расстояние удара, а также исключительным боевым духом. Разработчики учли все эти особенности в игре.

ЛИЧНЫМ ПРИМЕРОМ

Однако не стоит переоценивать любовь Stainless Steel к достоверности. Истина легко приносится в



Техника античности

Stainless Steel не скрывает намерений заткнуть за пояс Rome: Total War, поэтому обделить вниманием осаду и штурм крепостей она не могла. В вашем распоряжении внушительный набор военной машинерии, начиная с осадных башен и заканчивая стенобитными орудиями. Подборка защитных механизмов тоже впечатляет. У греков, например, в ходу так называемые Когти Архимеда. Устройство работает по принципу подъемного крана: хватает вражеский таран, поднимает в воздух и бросает вниз. Несложно представить, что происходит с тяжеленной махиной при ударе о землю...





НЕ ЗРЯ РИК ГУДМЕН ВОСХВАЛЯЕТ КИНЕМАТОГРАФИЧНОСТЬ СВОЕГО ТВОРЕНИЯ.



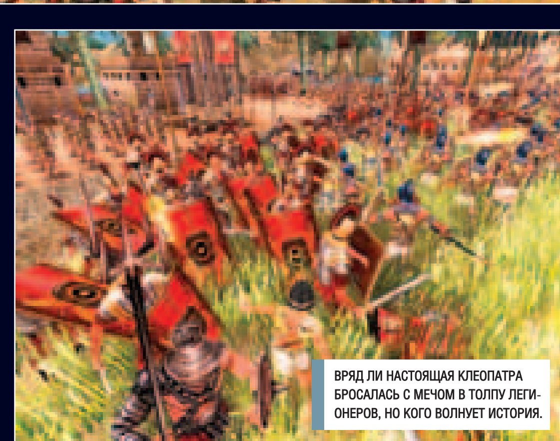
ЕГИПТЯНЕ УСТУПАЮТ РИМЛЯНАМ В БЛИЖНЕМ БОЮ, НО ЕСЛИ ПОДТЯНУТСЯ ЛУЧНИКИ...

Мобильный инкубатор

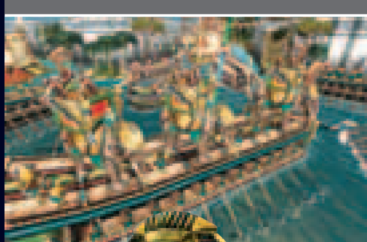
В космических стратегиях давно прижилось понятие mothership (мощный звездолет, несущий в себе стайку звездолетов поменьше), а с выходом Rise & Fall: Civilizations at War оно, похоже, переселится в историческую RTS. Корабли выступают в игре не только плавучими крепостями, но и плавучими... казармами! Производить свежую живую силу, таким образом, можно буквально под боком у противника.



ПЕРСИДСКИЕ КОЛЬЧУГИ НЕ ТАК ПРОЧНЫ, КАК ГРЕЧЕСКИЕ ПАНЦИРИ, ЗАТО ЧЕРТОВСКИ КРАСИВЫ!



ВРЯД ЛИ НАСТОЯЩАЯ КЛЕОПАТРА БРОСАЛАСЬ С МЕЧОМ В ТОЛПУ ЛЕГИОНЕРОВ, НО КОГО ВОЛНУЕТ ИСТОРИЯ.

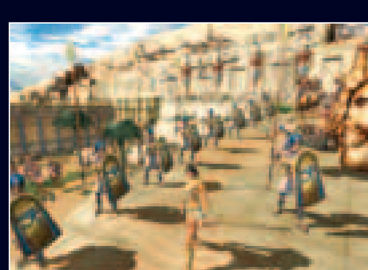


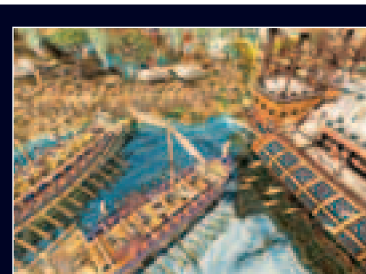


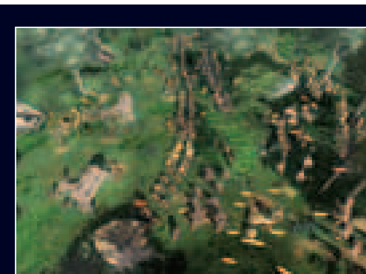
РАМЗЕС ВЕЛИКИЙ ОБЛАДАЕТ САМЫМ МОЩНЫМ УДАРОМ И МОЖЕТ ИСЦЕЛЯТЬ ВОИНОВ.

жертву увлекательности: чай, не учебник истории писали, игрушку делали. Кроме огромных армий в игре есть герои, по двое на каждую сторону. Египет представлен Рамзесом Великим и прекрасной Клеопатрой, интересы Рима отстаивают Юлий и Германий Цезари, со стороны греков присутствуют Александр Великий и мифический Ахиллес, а за команду персов выступают (только не пугайтесь) Саргон и Навуходоносор. Если вы думаете, будто названных персонажей от простых солдат отличает лишь слоновье здоровье и способность набивать карманы артефактами, то глубоко заблуждаетесь.

Герои в Rise & Fall: Civilizations at War – не чета многочисленным близнецам Warcraft III. На поле боя они, ни много, ни мало, олицетворяют собой игрока. Двойной щелчок мышью по картинке лидера – и вы оказываетесь в шкуре Цезаря или Клеопатры. Тело великого правителя подчиняется стандартному шутерному управлению, а руки послушно наносят удары мечом и спускают тетиву лука. Скажете, проекты «два в одном» уже выходили? Действительно, еще в Dungeon Keeper мы сражались плечом к плечу с верными подданными, но там это было забавной диковинкой, не более. Stainless Steel, напротив, отводит режиму Hero Command важное место в игровом процессе. «Там, где спасует армия, пройдет ее вождь!» – негласный девиз разработчиков. Так, в одном из эпизодов Клеопатра должна провести небольшой отряд египтян через лагерь римлян. С наскоку их не возьмешь, так как римские казармы плодят воинов беспрестанно. Зато латинян можно связать боем, а затем, «вселившись» в красавицу Клео, пробраться к баракам и уничтожить здание. Ясное дело, египетская царица никогда не бегала с мечом, да и сокрушить каменное строение одному человеку не по силам. Но так ли это важно, если заурядный геймплей заиграл новыми красками?









АБОРДАЖ – ОДНА ИЗ САМЫХ ИНТЕРЕСНЫХ НАХОДОК РАЗРАБОТЧИКОВ.



ГОСТИНЦЫ СО СТЕН, БЫВАЕТ, ВЗРЫВАЮТСЯ.

Разделяй и властвуй

Stainless Steel всегда уделяла большое внимание мультиплееру, и Rise & Fall: Civilizations at War – не исключение. Многопользовательский режим рассчитан на восемь игроков. Изюминка – командные матчи. Соперники делятся на команды, и пока один из членов группы управляет экономическим развитием выбранной цивилизации, остальные сосредотачиваются на боевых действиях и управляют героями.



За героическим двойником вы наблюдаете со стороны, что совсем не мешает наслаждаться великолепием графики. Конечно, игра не замахивается на первенство в жанре экшн: по меркам последнего, местным бойцам явно не хватает полигонов. Но много ли вы знаете «боевиков», где одновременно с главгероем на поле боя находятся сотни солдат? Разве что консольный Spartan: Total Warrior, но его точно так же ругают за грубоватые модельки. Stainless Steel не зря нахваливает Titan Engine – помимо небывалого числа юнитов в кадре, графическое ядро щеголяет всеми современными спецэффектами. Normal mapping, динамические тени и навороченное освещение перестали быть исключительным достоинством экшнов.

БИРЕМА – ЦАРИЦА МОРЕЙ

Не нужно быть гением от географии, чтобы понять: для успешных военных действий грекам, персам, римлянам и египтянам нужен вместительный и быстрый транспорт. Лошадей с повозками явно не хватает, поездов и самолетов еще не придумали, остается флот. Морские сражения древности воспеты в легендах, о них писали Гомер, Фукидид и Плутарх, принять в них участие позволит Rise & Fall: Civilizations at War.

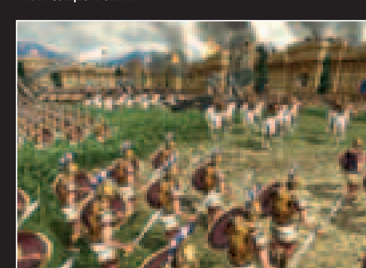
Для разработчиков битвы на море – отнюдь не довесок к основному геймплею, а самостоятельная часть игры. Корабли размером с лошадь остались в прошлом вместе с Age of Empires. Пропорции людей и парусных красавиц строго соблюдены, все суда многофункциональны: их роль в морском сражении зависит от экипажа. Выставьте на палубе десяток-другой лучников – и корабль засыплет врага тучами стрел. Загрузите его мечниками в тяжелых доспехах, и можно смело идти на абордаж. Правда, сталью и стрелами врага не потопишь. Для сокрушительных ударов у бирем имеются тараны, но вам придется потрудиться, чтобы вывести махину на удобную для атаки позицию. По сути, Stainless Steel воплотила в игре упрощенный симулятор морского боя древности, этакий Age of Sail 2 в рамках RTS. Сравнение с известной стратегией от «Акеллы» не случайно. Баталии на водной глади по красоте и проработанности не многим уступают битвам в проекте наших «волков». Не зря ведь Гудмен утверждает, что его команда создала лучшую модель морских сражений из всех, когда-либо представленных в жанре.

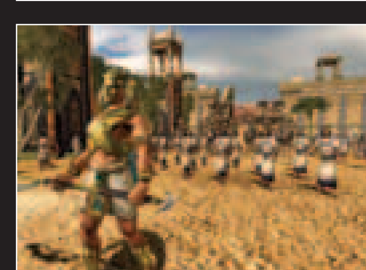
ТРИ В ОДНОМ!

Рик вообще не страдает лишней скромностью, называя Rise & Fall: Civilizations at War «той самой игрой, которую он всегда хотел создать». Гордость маэстро вполне обоснованна. Не каждый день на горизонте появляется проект, изящно совмещающий в себе RTS, экшн от третьего лица и облегченный симулятор морских битв. Три игры по цене одной – такое нельзя пропустить! Непонятно только, сумеет ли Midway довести дело Stainless Steel до победного конца. ■



АРМИЯ ЕГИПТА – СТАРЕЙШАЯ ВОЕННАЯ МАШИНА АНТИЧНОГО МИРА. К ВРЕМЕНАМ ГРЕКОВ И РИМЛЯН ДАВНО ПЕРЕСТАЛА СУЩЕСТВОВАТЬ.






16+
www.pegi.info
НАСТОЯЩЕЕ ОРУЖИЕ. ТОТАЛЬНОЕ РАЗРУШЕНИЕ.
BLACK
НИКТО НЕ ВСТАНЕТ У ТЕБЯ НА ПУТИ!
PlayStation.2
BLACK
СЫГРАЙ В САМУЮ ОЖИДАЕМУЮ ИГРУ ГОДА УЖЕ СЕГОДНЯ!
ТОЛЬКО ДО 27 ФЕВРАЛЯ!
КУПИ ДЕМО-ВЕРСИЮ BLACK ЗА 199 РУБЛЕЙ И ПОЛУЧИ СКИДКУ 300 РУБЛЕЙ ПРИ ПОКУПКЕ ПОЛНОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ!
В ДЕМО-ВЕРСИИ BLACK ТЕБЯ ОЖИДАЕТ ОКОЛО ЧАСА ИГРОВОГО ПРОЦЕССА, ВОЗМОЖНОСТЬ ОЦЕНИТЬ НЕВЕРОЯТНУЮ ДЕТАЛИЗАЦИЮ ГРАФИКИ И СПЕЦЭФФЕКТОВ, ЛИЧНО ОПРОБОВАТЬ СВЕРХРЕАЛИСТИЧНОЕ ОРУЖИЕ И УБЕДИТЬСЯ В ТОМ, ЧТО "ТОТАЛЬНОЕ РАЗРУШЕНИЕ" - ЭТО НЕ ПРОСТО СЛОВА.
ПРИОБРЕСТИ ДЕМО-ВЕРСИЮ BLACK ДЛЯ PLAYSTATION 2 МОЖНО В ЛЮБОМ ИЗ МАГАЗИНОВ «СОЮЗ», «ВИДЕОЛЕНД», «М.ВИДЕО», «GAMEPARK».
КУПОН, ПРЕДОСТАВЛЯЮЩИЙ ПРАВО НА СКИДКУ 300 РУБЛЕЙ ПРИ ПОКУПКЕ ПОЛНОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ, НАХОДИТСЯ ВНУТРИ УПАКОВКИ ДЕМО-ВЕРСИИ BLACK.
PlayStation.2
WWW.SOFTCLUB.RU
WWW.BLACK.EA.COM



Лучш игры 20



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

...ие 005 года

К этому номеру мы подготовили традиционный для «Страны Игр» материал о лучших проектах ушедшего года. Весь коллектив журнала принял участие в обсуждении претендентов на победу, которое растянулось аж на несколько дней – так много получилось номинаций. Ведь наше издание пишет об играх самых разных жанров для всех современных игровых платформ! В итоге мы остановились на варианте, который устроил всех нас. Конечно, многие, прочитав статью, могут воскликнуть: «А как же моя любимая игра?!» Что ж поделать – сколько людей, столько и мнений. Мы не претендуем на абсолютную объективность, однако в меру своих сил постарались учесть интересы поклонников всех жанров, сериалов, отметить все значимые проекты.

Как и год назад, необходимо пояснить, какие именно игры мы сочли подходящими кандидатами. Во-первых, это проекты, которые были официально изданы в Европе в 2005 году. Во-вторых, мы рассматривали чисто американские и даже японские игры, появившиеся на свет тогда же и удостоившиеся в «СИ» рецензии с лейблом Import Review. Как обычно, некоторые громкие хиты оказались в подвешенном состоянии: Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King и Shadow of the Colossus мы решили считать европейскими релизами 2006 года. Зато дошла очередь до Metal Gear Solid 3: Snake Eater, появившейся в США под занавес 2004 года, а в Европе – прошлой весной. Интересно, что список жанровых номинаций изменился. В прошлом году мы были вынуждены разделить приставочные и консольные RPG; в этом же году и тех, и других просто слишком мало. А вот тактические игры разных направлений идут отдельно. Исчезли жанры flight action и scrolling action – не набралось достаточного количества номинантов. В качестве компенсации появился beat 'em up – свидетельство того, что виртуальные драки вновь входят в моду.

В конце статьи вы можете найти список всех проектов, заслуживших награды «выбор редакции» и «игра номера», – удобное подспорье для тех, кто хочет выяснить, что он забыл купить в прошлом году. Не желаете тратить на развлечения деньги? Специально для вас мы подвели еще и итоги года для freeware-игр. Поступали предложения насчет дополнительных номинаций в духе «лучшее использование вонючего камуфляжа» или «Райден года», но было решено предоставить в них право выбора читателям. Хотите напомнить о своей любимой игре на страницах «СИ»? Пишите письма в «Обратную связь» и предлагайте свои варианты!



САМЫЙ ЛЮБИМЫЙ ГЕРОЙ НАШЕГО БИЛЬД-РЕДАКТОРА. УМЕЕТ МАХАТЬ МЕЧОМ И СТРЕЛЯТЬ ИЗ ПИСТОЛЕТОВ. ХАРАКТЕР ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ, КАК «ДУРАШЛИВЫЙ ЩЕНОК».

ACTION/ADVENTURE

* **Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2)**
* **Prince of Persia: The Two Thrones (PC, PS2, GC, Xbox)**
* **Resident Evil 4 (PS2, GC)**
* **Grand Theft Auto: Liberty City Stories (PSP)**

Хидео Кодзима совершил чудо в своем новом шпионском боевике. Третий Metal Gear Solid выглядит и играется иначе, чем второй, и не вызывает вовсе никаких претензий к содержанию и качеству. Снейк путешествует по джунглям альтернативного Советского Союза и пытается проникнуть на базу, где разрабатывается новое секретное оружие русских... Правда, и конкуренты у MGS в этом году – как на подбор. Многие идеи шпионских боевиков позаимствовала очередная Prince of Persia – теперь она немного похожа на Tom Clancy's Splinter Cell. Новым словом в поджанре survival horror оказалась Resident Evil 4 – от погрязшей в самокопировании Capcom никто этого не ожидал. Наконец, компания Rockstar продолжает держать марку – портативная GTA настолько хороша, что ее решили перенести на обычные консоли.

ACTION

* **Devil May Cry 3: Dante's Awakening (PS2)**
* **God of War (PS2)**
* **Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (PC, PS2, Xbox, GC)**

Полудемон Данте, герой готического боевика от Capcom, одолел соперников в честной схватке и сделал это с присущей одному лишь ему грацией. Третья часть Devil May Cry реабилитировала сериал – любители размахивать устрашающего вида мечом и добивать врагов очередями пуль из верных пистолетов пришли в полный восторг. Яркие герои и захватывающие повороты сюжета также сыграли свою роль в успехе проекта. У неуклюжего спартанца Кратоса из God of War, правда, все еще впереди – прославившаяся благодаря этому красивейшему экшну студия SCE Santa Monica усердно ваяет сиквел. Гидры трепещут в ожидании.



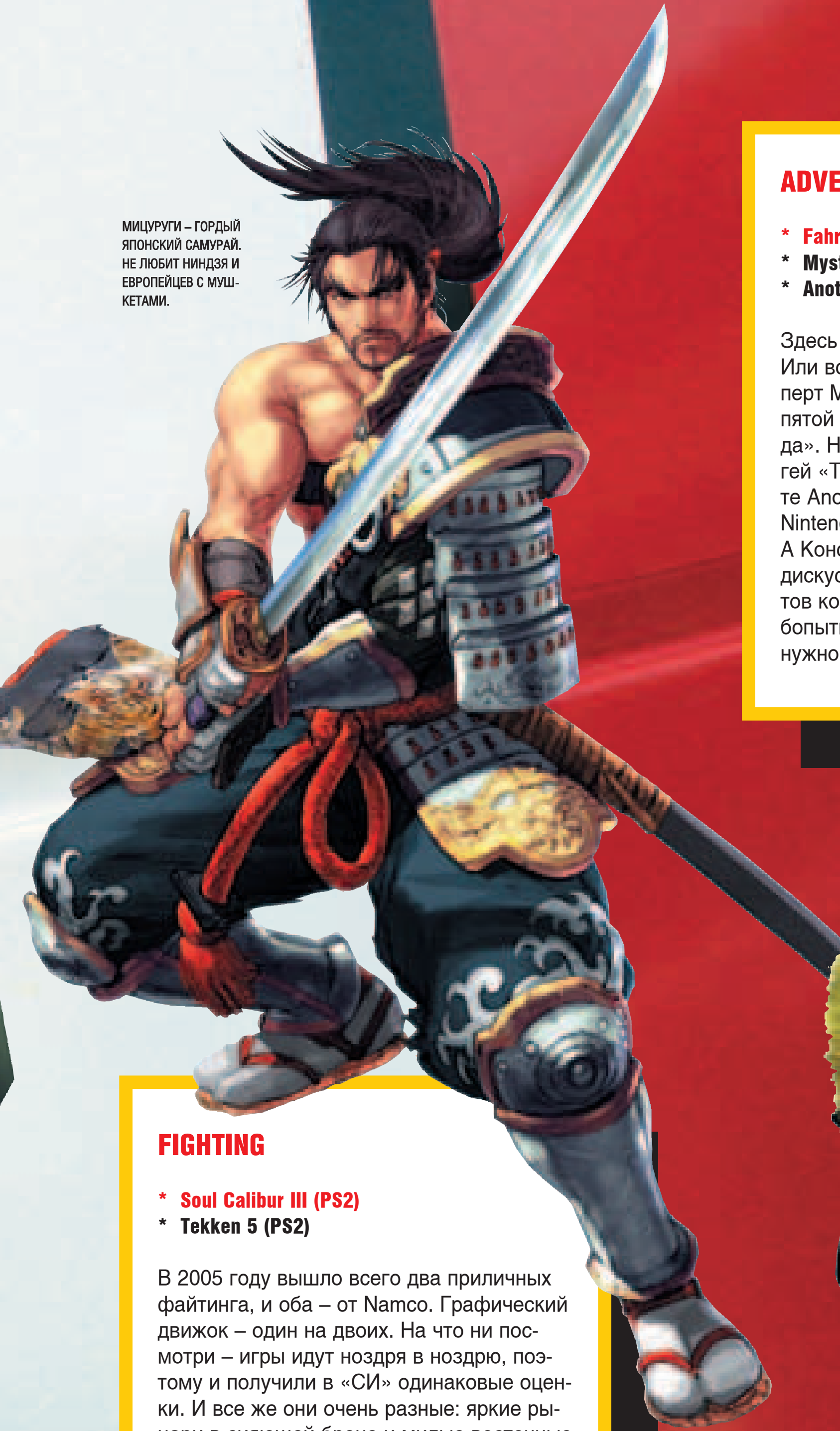
ШПИОН СНЕЙК. УМЕЕТ ПОЛЗАТЬ НА БРЮХЕ, МГНОВЕННО МЕНЯТЬ ТИП КАМУФЛЯЖА И ЕСТЬ ЗМЕЙ В СЫРОМ ВИДЕ.



FPS

* **Call of Duty 2 (PC, Xbox 360)**
* **Quake 4 (PC, Xbox 360)**
* **F.E.A.R. (PC)**

Вручить памятный знак «лучший от первого» Call of Duty 2, игре про Вторую мировую? Легко! F.E.A.R. оказалась совсем не страшной, в меру красивой и в меру умной, но плыла в потоке. А подкрашенный и подновленный киберспортивный снаряд под номером четыре даже не пытался удивить. Поэтому эпический размах, продуманный дизайн уровней, заигрывания с реализмом и великолепная графика гарантировали «киношутеру» Call of Duty 2 почти безоговорочную победу.



МИЦУРУГИ – ГОРДЫЙ ЯПОНСКИЙ САМУРАЙ. НЕ ЛЮБИТ НИНДЗЯ И ЕВРОПЕЙЦЕВ С МУШКЕТАМИ.

ADVENTURE

* **Fahrenheit (PC, PS2, Xbox)**
* **Myst V (PC)**
* **Another Code (DS)**

Здесь должен был выиграть Myst. Myst VI. Или вся серия Myst. Но наш adventure-эксперт Марина Петрашко грозит пальцем: пятой части место в «разочаровании года». Несколькими номерами раньше Сергей «TD» Цилюрик напоминает: не забудьте Another Code, point-and-click квест на Nintendo DS; он – предвестник тенденции. А Константин «Wren» Говорун завершает дискуссию: Fahrenheit. Несколько вариантов концовок, новаторский геймплей, любопытный сюжет и секс в игре – все, что нужно было победителю.





ЖИВОТНОЕ ИЗ СУМАСШЕДШЕГО ПЛАТФОРМЕРА, УПРАВЛЯЕМОГО ПАРОЙ БАРАБАНОВ. УДАР, УДАР, ХЛОПОК В ЛАДОШИ, ЕЩЕ ХЛОПОК – ВОТ В ТАКОМ ДУХЕ.

FIGHTING

* **Soul Calibur III (PS2)**
* **Tekken 5 (PS2)**

В 2005 году вышло всего два приличных файтинга, и оба – от Namco. Графический движок – один на двоих. На что ни посмотри – игры идут ноздря в ноздрю, поэтому и получили в «СИ» одинаковые оценки. И все же они очень разные: яркие рыцари в сияющей броне и милые восточные барышни Soul Calibur III предпочитают честную сталь, головорезы и хищные красотки Tekken 5 полагаются на одни лишь кулаки. Tekken 5 быстрее, чем четвертая часть, но и ей не угнаться за скоростями Soul Calibur III. И, наконец, последняя может похвастаться дополнительными режимами, а также возможностью создавать собственных персонажей. За попытку развить жанр авторам Soul Calibur III и присуждается победа.

PLATFORM

* **Donkey Kong: Jungle Beat (GC)**
* **Kirby: Power Paintbrush (DS)**
* **Yoshi Touch & Go! (DS)**

Как это ни странно, наравне с beat'em up и гонками в ушедшем 2005-м необычайной активностью отметились платформеры. Виновницей мы склонны видеть Nintendo DS, уж больно широкие возможности она предложила разработчикам: два экрана, микрофон и стилус позволили создать такие замечательные игры, как Yoshi Touch & Go! и Kirby: Power Paintbrush, не отстал и малютка GBA со своими гироскопами. Но больше всего нас поразило барабанное путешествие обаятельного короля джунглей в неподражаемом платформере Donkey Kong: Jungle Beat. Идеальной игру не назовешь, а вот выдающейся и даже гениальной – пожалуйста!



МАШИНКИ, НА САМОМ ДЕЛЕ, В ИЛЛЮСТРАЦИЯХ КО ВСЕМ ГОНКАМ ВЫГЛЯДЯТ ОДИНАКОВО КРАСИВО. В BURNOUT, ОДНАКО, ОНИ УМЕЮТ КЛАССНО ЕЗДИТЬ И ЕЩЕ ВЗРЫВАТЬСЯ.

RACING

* **Burnout Revenge (PS2, Xbox)**
* **Need for Speed: Most Wanted (PC, PS2, Xbox, GC, Xbox 360)**
* **Midnight Club 3: DUB Edition (PS2, Xbox, PSP)**
* **TrackMania Sunrise (PC)**

В жанре гонок в прошлом году наблюдалась повышенная активность разработчиков, хотя ставки все делали на уже проверенные временем сериалы. Так, самыми быстрыми и разрушительными стали аркадные гонки Burnout Revenge, которая довела до совершенства идеи прошлогоднего хита Burnout 3: Takedowns. Не отстают и новые Need for Speed с Midnight Club. Первая радует шикарной графикой, погонями с полицией и наличием неплохого сюжета. Вторая – сумасшедшими скоростями и драйвом. Ну и нельзя не выделить новую гонку TrackMania, которая просто сносит крышу дизайном своих трасс.

MMORPG

* **Guild Wars (PC)**

Вынося такой важный аспект онлайновых ролевых игр в название, в ArenaNet знали что делали. Командное взаимодействие здесь реализовано на высочайшем уровне. Впрочем, не только оно. Выходцы из Blizzard избавили счастливых игроков от множества напастей и условностей других MMORPG. Что немаловажно для нашей средней полосы, ежемесячная плата покинула нас вместе с ними. City of Villains? The Matrix Online? Забудьте. В 2005 вам важно знать одно название – Guild Wars.

RPG

* **Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose (PS2)**
* **Jade Empire (Xbox)**
* **Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2 (PS2)**
* **Riviera: The Promised Land (GBA)**

В этом году вышел второй эпизод знаменитой консольной RPG от авторов культовой Xenogears. Волею судеб он появился не только в США, но и в Европе (о первой части, увы, можно забыть). Отличная система боя, эпический сюжет и великолепные персонажи заставили на месяц забыть о том, что где-то в Square Enix готовится Final Fantasy XII... Владельцев Xbox порадовал очередной шедевр от BioWare (к сожалению, эксклюзивный) – Jade Empire. А вот на PC приличных RPG в 2005 году не вышло вовсе. Поклонникам японских RPG также не повезло – сплошные нишевые проекты, ни одного по-настоящему громкого. Приятно удивила консольщиков лишь Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2, но вышла она только в США.



КИБОРГ ЗИГГИ. КОГДА-ТО БЫЛ ЧЕЛОВЕКОМ, НО У НЕГО СТЕРЛИ ПАМЯТЬ, ПРИЧЕМ НА ВСЯКИЙ СЛУЧАЙ НЕСКОЛЬКО РАЗ.



GUILD WARS – ИГРА ДЛЯ СОВРЕМЕННЫХ ГЕЙМЕРОВ. ЗАБУДЬТЕ О СМЕШНЫХ СПРАЙТИКАХ RAGNAROK ONLINE.



СЕРИАЛ FIGHT NIGHT ПРИОБЩИЛ К БОКСУ ДАЖЕ ТАКИХ НЕСПОРТИВНЫХ ЛЮДЕЙ, КАК КОНСТАНТИН ГОВОРУН. ОН, ПРАВДА, ГОВОРИТ, ЧТО ЦЕЛЫЙ ГОД КАЖДУЮ СРЕДУ ЧАС ПРОВОДИЛ НА РИНГЕ, НО ЭТО ЯВНОЕ ПРЕУВЕЛИЧЕНИЕ.

SPORTS

* **Fight Night Round 2 (PS2, GC, Xbox)**
* **Pro Evolution Soccer 5 (PC, PS2, Xbox)**
* **FIFA 06 (PC, PS2, GC, Xbox)**
* **Madden NFL 06 (PC, PS2, GC, Xbox, Xbox 360)**

В спорте в прошедшем году никаких сенсаций не произошло. Konami выпускает все новые части своего идеального футбольного симулятора Pro Evolution Soccer, EA пытается не отстать со своей FIFA и продолжает совершенствовать остальные сериалы. Если честно, чем-то новым был, пожалуй, симулятор бокса Fight Night Round 2, который подарил нам усовершенствованную боевую систему, имитацию рассечений на лицах боксеров, дополнительные игровые режимы и отличную графику. Также хотелось бы отметить доведенную до идеала Madden NFL 06. Трудно представить лучший симулятор американского футбола.

SIMULATION

* **Silent Hunter III (PC)**
* **X3: Reunion (PC)**
* **S.C.S. Dangerous Waters (PC)**

Реализм или играбельность? Широкая аудитория обычных игроков или кучка хардкорных фанатов? Глубина проработки деталей или общий настрой? Графика или точные ТТХ? Каждая команда, трудящаяся над simulation-игрой, двигает их по-своему. Но ребята из румынского отделения Ubisoft нашли идеальный баланс этих элементов. Ни холодная космическая экономика X3: Reunion, ни низкополигональная S.C.S. Dangerous Waters не смогли настолько же приблизиться к титулу «симулятор, в котором интересно». Мы все любим подводные лодки и Silent Hunter III.



НАСТОЯЩИЕ СИМУЛЯТОРЩИКИ ЗНАЮТ, КАКУЮ КРАСНУЮ КНОПКУ НА ПОДВОДНОЙ ЛОДКЕ НАЖИМАТЬ МОЖНО КОГДА УГОДНО, А КАКУЮ – ТОЛЬКО КОГДА БРОСИЛА ДЕВУШКА И ХОЧЕТСЯ ВЕСЬ МИР ОТПРАВИТЬ НА ПОГРЕБАЛЬНЫЙ КОСТЕР БЫЛОЙ ЛЮБВИ.



RACING SIM

* **GT Legends (PC)**
* **Gran Turismo 4 (PS2)**
* **Forza Motorsport (Xbox)**
* **TT Superbikes (PS2)**

Прошлый год выдался богатым на отличные автосимуляторы. Чего стоит хотя бы выход долгожданной Gran Turismo 4, где можно обкатать сотни машин, посмотреть на десятки трасс и изучить всю историю автомобилестроения. Не меньший вклад в развитие жанра внесла Forza Motorsport, первый добротный сим для консоли Xbox, обладающий отличной физикой и хорошим набором машин и треков. Но самым реалистичным симулятором, конечно же, была GT Legends, поднявшая планку качества жанра, как и Richard Burns Rally за год до нее.



КАК БЫ НИ БАХВАЛИЛИСЬ КОНСОЛЬЩИКИ СВОИМИ ПОБЕДАМИ В ВОЙНЕ ПЛАТФОРМ, А ЛУЧШИЙ ГОНОЧНЫЙ СИМУЛЯТОР ВЫШЕЛ ВСЕ РАВНО НА PC. ВОТ ТАК-ТО.





АМЕРИКАНЦЫ ПЫТАЮТСЯ ЗАГЛАДИТЬ ВИНУ ПЕРЕД КОРЕННЫМИ НАЦИОНАЛЬНОСТЯМИ, УПОМИНАЯ ИХ В КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ? А ВОТ И НЕТ – СКОРЕЕ, ДАЮТ МОЛОДЫМ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОВТОРИТЬ ПОДВИГИ БЛЕДНОЛИЦЫХ ПРЕДКОВ ПО ИСКОРЕНЕНИЮ КРАСНОКОЖИХ.

EXTREME SPORTS

* **SSX on Tour (PS2, GC, Xbox)**
* **NBA Street V3 (PS2, GC, Xbox)**
* **Tony Hawk's American Wasteland (PC, PS2, GC, Xbox)**
* **MX vs. ATV Unleashed (PC, PS2, Xbox)**

Жанр симуляторов экстремальных видов спорта в прошлом году испытывал некоторую нехватку свежих игр. Похоже, уже все что можно, выдумали, и никаких новаторских идей или концепций не наблюдается. Очередная SSX (сноуборд) радует элементами RPG, продуманным геймплеем и горнолыжниками. NBA Street V3, посвященная уличному баскетболу, стала еще более аркадной и сумасшедшей, радуя красивыми эффектами и безумными стритбольными трюками. Новая Tony Hawk's Pro Skater лишилась возможности создавать своего персонажа для Story режима, зато обзавелась возможностью ездить не только на доске, но и на BMX.

ЕСЛИ НЕ ХОТИТЕ СЛОМАТЬ СЕБЕ НОГУ, А ТО И ГОЛОВУ, НЕ КАТАЙТЕСЬ НА СНОУБОРДЕ. ЛУЧШЕ КУПИТЕ СЕБЕ SSX ON TOUR. ОДИН ВЕЧЕР ИГРАЕТЕ, ДРУГОЙ ПОСВЯЩАЕТЕ ЗАСТРЯВШЕМУ В БОЛЬНИЦЕ НЕ СТОЛЬ ПРЕДУСМОТРИТЕЛЬНОМУ ДРУГУ.

RTS

* **Age of Empires 3 (PC)**
* **Act of War: Direct Action (PC)**
* **Блицкриг 2 (PC)**

Закрыв глаза на шутки американской политкорректности (CJ косится из «PC-игры года»: Where are my hommies, man?) и заискивающе-дружелюбное поведение кампании, скажем: Age of Empires. Стратегический блокбастер, в котором восемь наций действительно различаются стилем ведения боя, индейцы становятся на тропу войны, города получают опыт, а игрок между миссиями обдумывает стратегию. В ней нет красот Act of War: Direct Action. В ней, как в «Блицкриге 2», не разъезжают «Тигры» и «Т-34». Но она – лучшая RTS-2005.

OTHER

* **Nintendogs (DS)**
* **Pac-Pix (DS)**
* **We Love Katamari! (PS2)**

Игры альтернативных жанров в этом году процветали на Nintendo DS. Даже в самых обычных проектах для консоли часто встречались уникальные элементы геймплея, рассчитанные на применение стилуса. Однако настоящий фурор произвел уникальный симулятор домашних животных Nintendogs. В нем при помощи встроенного микрофона и стилуса можно играть со своей собакой – именно играть, а не управлять ей. Подзывать голосом, гладить, вести за поводок... Менее известен Pac-Pix – игра, где нужно рисовать пакменов и отправлять их на охоту за призраками... Наконец, мы не имеем права не заметить сиквел Katamari Damacy; собирать чудо-героем всякую дребедень в комнате, квартире и городе все так же весело, как и год назад.

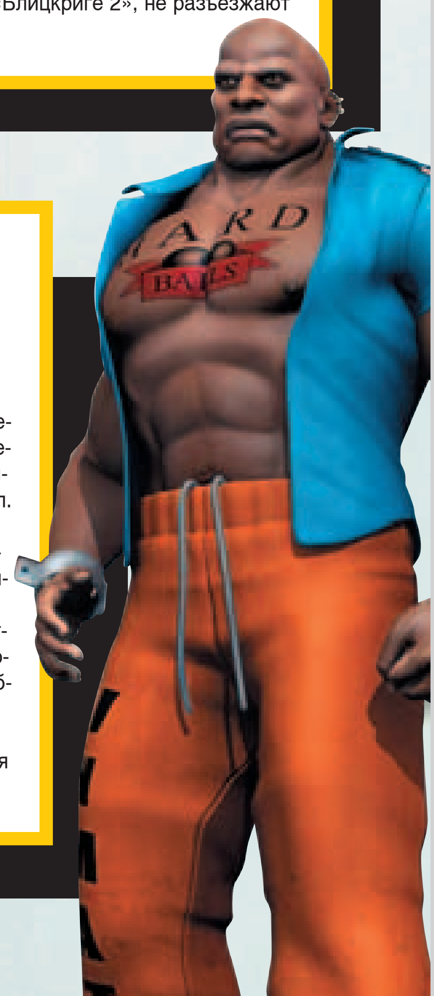


ВИРТУАЛЬНАЯ СОБАКА НЕ ДОХНЕТ ДАЖЕ ЕСЛИ ЕЕ НЕ КОРМИТЬ ДВЕ НЕДЕЛИ. ДОКАЗАНО РЕДАКЦИЕЙ «СИ». ГОВОРЯТ, ОНА ЯКОБЫ МОЖЕТ «СБЕЖАТЬ». НО ЭТО КАК РАЗ НИКЕМ НЕ ДОКАЗАНО. ЕЩЕ У ВАС В МЕТРО МОГУТ УКРАСТЬ DS. БУДЬТЕ ОСОБЕННО ОСТОРОЖНЫ ПОСЛЕ 23:00!

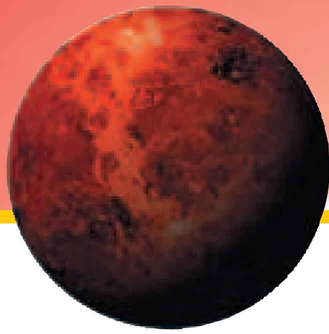
ACTION/RACING

* **Pursuit Force (PSP)**
* **Mario Kart DS (DS)**
* **Wipeout Pure (PSP)**

«Гонки со стрельбой» – вот самое простое определение жанра action/racing, пережившего в 2005 году ренессанс. Twisted Metal: Head-on на PSP оживила топтавшийся на месте со времен Twisted Metal 2 сериал. Wipeout Pure и вовсе почти год была одним из главных хитов для PSP. Mario Kart DS стартовала одновременно с сетевым сервисом для Nintendo DS – миллионы геймеров смогли сразиться друг с другом через Интернет. Но по-настоящему развить жанр смогла лишь Pursuit Force. В ней геймер управляет не водителем автомобиля, а полицейским, который карабкается по крыше машины и стреляет по засевшим внутри бандитам! При необходимости он прыгает с одного транспортного средства на другое, преследуя свою цель. Звучит заманчиво, правда?




АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
Магия Крови
"Магия Крови – совершенно удивительная игра. Визуализация волшебных поединков выглядит так,что хоть в рамочку да на тематическую выставку в ГМИИ имени Пушкина" – "XS Magazine", 09'2005
"Главное впечатление – это проект с
профессиональным
Action/RPG" – "PC Игры", 11'005
"Говорить о графике "Магии крови" можно только в восторженных тонах. Красотища такая, что дух захватывает." – "Страна Игр", 11'2004
1С ФИРМА "1С"
SKY FALLEN
© 2005 SkyFallen Entertainment. Все права защищены.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.



PUZZLE

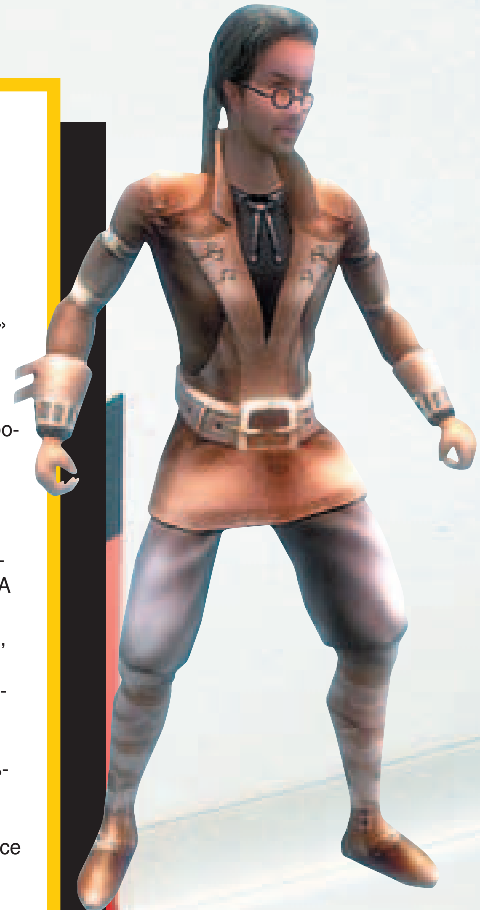
* Meteos (DS)
* Lumines (PSP)
* Polarium (DS)

Пазлы – пожалуй, один из наиболее востребованных на портативных консолях жанров. Несмотря на примитивность подобных игр, геймеры с удовольствием тратят время и деньги на очередные вариации на тему Tetris и Columns. Наиболее приспособленной для ценителей жанра системой является Nintendo DS – здесь вам и зарекомендовавшие себя сериалы, вроде Puyo Puyo и Mr. Driller, и новые проекты, вроде Polarium. Интересно, что два лучших пазла в 2005 году подарил геймерам один и тот же человек – Тэцуя Мидзугути (Rez, Space Channel 5). И красивому тетрису Lumines (PSP) мы предпочли более оригинальный пазл Meteos (DS), в котором без стилуса – никуда.

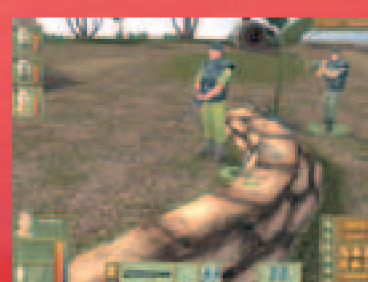
ACTION/RPG

* Магия Крови (PC)
* Dungeon Siege 2 (PC)
* Kingdom Hearts: Chain of Memories (GBA)

Жанр «действуй и качайся» не то, чтобы совсем плох. Но, с одной стороны, над ним довлеют традиции Diablo. С другой – старые ролевушки, готовые прославиться, бросившись в море экшн-геймплея, все время забывают перед прыжком избавиться от тяжелых традиций. Бросаются и тонут. А «Магия Крови», развивающая идеи классики Blizzard, всплыла. Выполненная по принципу «все, что вы хотели сделать в Дьябле», она оставляет на дне Dungeon Siege 2. А из южно-консольных морей радирует GBA'шная Kingdom Hearts: Chain of Memories – у нее все в полном порядке.



ВОРОНЕЖСКИЕ РАЗРАБОТЧИКИ ПОБЕДИЛИ ОПЫТНЫХ ЗАМОРСКИХ КОНКУРЕНТОВ! ТАК СТОЛИЦА РОССИЙСКОГО АНИМЕ-ДВИЖЕНИЯ ПОЛУЧИЛА ЕЩЕ ОДИН ПОВОД ДЛЯ ГОРДОСТИ.







НАШ СОЛДАТ КАК СЪЕСТ ТАРЕЛКУ ПЕРЛОВОЙ КАШИ, ТАК МОЖЕТ ПАЛИТЬ ИЗ АВТОМАТА ЦЕЛЫЕ СУТКИ. ГЕЙМЕР ТОЖЕ. НЕ ТО ЧТО ЭТИ ХИЛЫЕ КОРЕЙЦЫ, УМИРАЮЩИЕ В КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБАХ ОТ ИСТОЩЕНИЯ... ДА И ЗА КИТАЙСКИХ ТОВАРИЩЕЙ, КАК ВОТ ЭТОТ БРАВЫЙ МОЛОДЕЦ НА КАРТИНКЕ, НЕ СТЫДНО.

TACTICS (PC-STYLE)

* Бригада E5 (PC)
* Серп и Молот (PC)
* UFO: Aftershock (PC)

В ожидании «тактического Святого Грааля», сиквела Jagged Alliance, мы играем в «Бригаду E5: Новый Альянс». Мы довольны. Мы не смущены ужасненькой графикой. Нас не раздражает недостаточная проработка сюжета. Мы научились терпеть баги. Ведь эта игра действительно похожа на JA! Чего не скажешь про UFO: Aftershock, не имеющую большого геймплейного сходства с шедеврами серии X-COM. «Серп и молот» же не смог взлететь над нелегким наследием движка Silent Storm и оказался слишком хардкорным.

СЕТЕВОЙ FPS

* Battlefield 2 (PC)

Как это «нет доступа в Интернет»? Что значит «локалка сломалась»? Неужели «ближайший компьютерный клуб – в двухстах километрах»? Тогда вы упускаете слишком многое. Создатели Battlefield 2 расправились с темой Второй мировой и вылезли из болот Вьетнама. Сделали они это только для того, чтобы показать нам великолепно отточенный дизайн карт, блестящий игровой баланс и много часов поистине ураганного экшна с применением современной боевой техники.

TACTICS (CONSOLE-STYLE)

* **Fire Emblem: Path of Radiance (GC)**
* **Advance Wars: Dual Strike (DS)**
* **Metal Gear Ac!d (PSP)**
* **Fire Emblem: The Sacred Stones (GBA)**
* **Lord of the Rings: Tactics (PSP)**

Парадокс – с консольными RPG в этому году куда сложнее, чем с консольными тактическими RPG. Лучшие из них – два сиквела Fire Emblem, для GBA и GC. Фэнтезийный мир, копейщики, маги, мечники – классический набор типичной игры жанра; едва ли не главное отличие Fire Emblem от остальных – необратимость смерти героев. Path of Radiance, однако, является самой красивой – спрайты здесь заменены полигональными моделями. Да и сюжет куда интереснее, чем у конкурентов. Advance Wars: Dual Strike – чистая тактика, без RPG-элементов, и она мало чем отличается от предыдущих частей. Напротив, пошаговая Metal Gear Ac!d уникальна, но – увы – не лишена неприятных недочетов.



СИД МЕЙЕР – ЖИВОЙ КЛАССИК. ЕМУ БЫ НА ЛАВРАХ ПОЧИВАТЬ, А ОН ВСЕ ИГРЫ ДЕЛАЕТ. НЕ ТО ЧТОБЫ ОЧЕНЬ ОРИГИНАЛЬНЫЕ, НО ВСЕ РАВНО НИЧЕГО ЛУЧШЕГО ДРУГИЕ НЕ ПРЕДЛАГАЮТ.

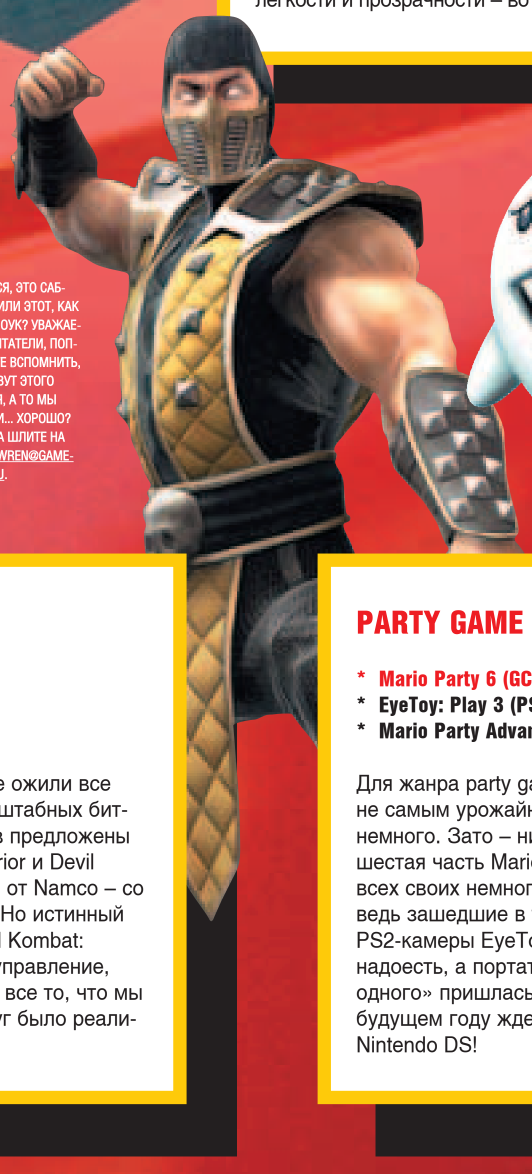
STRATEGY

* **Civilization IV (PC)**
* **Black & White 2 (PC)**
* **The Movies (PC)**

Весь мир следил за дядей Петей Мулине. Но на поверку The Movies оказалась недостаточно глубокой, а Black & White 2 потеряла игровое очарование и новизну, упростив оставшиеся игровые элементы донельзя. Что ж, свято место пусто не бывает. Сид Мейер ошибок в продолжении Civilization не допустил. Сохранив общее ощущение серии, он умело добавил столько новых функций, что нам за глаза хватит до следующей части. Но при этом игра не потеряла своей легкости и прозрачности – вот она, работа гения геймдизайна!



ВСЕМ ХОРОШ ЭТОТ АНГЕЛ, НО СИНИЙ ЦВЕТ ВОЛОС ЕМУ СОВЕРШЕННО НЕ ИДЕТ. ЭТО НЕ ПОМЕШАЛО ПЕРВОМУ ТРЕХМЕРНОМУ FIRE EMBLEM ЗАСТАВИТЬ НАС ВСПОМНИТЬ О СУЩЕСТВОВАНИИ NINTENDO GAMECUBE. КСТАТИ, С ПОДАЧИ НАШЕЙ РЕДАКЦИИ ИГРУ ВООБЩЕ В РОССИЮ ЗАВЕЗЛИ.



КАЖЕТСЯ, ЭТО САБ-ЗИРО? ИЛИ ЭТОТ, КАК ЕГО, СМОУК? УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ, ПОПРОБУЙТЕ ВСПОМНИТЬ, КАК ЗОВУТ ЭТОГО НИНДЗЯ, А ТО МЫ ЗАБЫЛИ... ХОРОШО? ПИСЬМА ШЛИТЕ НА АДРЕС WREN@GAMELAND.RU.



BEAT'EM UP:

* **Mortal Kombat: Shaolin Monks (PS2, Xbox)**
* **Urban Reign (PS2)**
* **Dynasty Warriors 5 (PS2, Xbox)**

Поджанр beat'em up в 2005 году ожил – и с ним вместе ожили все его направления. Любителям участвовать лично в масштабных битвах и тремя видами ударов убивать сотни противников предложены новая Dynasty Warriors и ее клоны – Spartan: Total Warrior и Devil Kings. Куда ближе к файтингам оказалась Urban Reign от Namco – со сложным управлением и солидным набором приемов. Но истинный подарок всем геймерам – на удивление удачная Mortal Kombat: Shaolin Monks. С детства знакомые герои, идеальное управление, мощная графика, ошеломляюще быстрый геймплей, – все то, что мы ждали от beat 'em up во вселенной Mortal Kombat, вдруг было реализовано.

PARTY GAME

* **Mario Party 6 (GC)**
* **EyeToy: Play 3 (PS2)**
* **Mario Party Advance (GBA)**

Для жанра party game ушедший год оказался не самым урожайным – даже сиквелов вышло немного. Зато – никаких сомнений в выборе: шестая часть Mario Party прыгнула вдвое выше всех своих немногочисленных конкурентов, ведь зашедшие в тупик сборники мини-игр для PS2-камеры EyeToy успели до чертиков всем надоесть, а портативная «вечеринка на одного» пришлась по вкусу далеко не всем. В будущем году ждем мощного WiFi ответа от Nintendo DS!



ОДНАЖДЫ
ЧЕЛОВЕЧЕСТВУ
ПРИДЕТСЯ
НАЧИНАТЬ
ВСЁ ЗАНОВО...
ADVENT
RISING
ЧЕРТОВСКИ НОВАТОРСКАЯ И НЕВЕРОЯТНО ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ ИГРА
(GamePro)
ЭПИЧЕСКАЯ ВО ВСЕХ СМЫСЛАХ ЭТОГО СЛОВА
(Play)
ИГРА ЭПИЧЕСКОГО МАСШТАБА
(IGN)
BRADYGAMES
TAKE YOUR GAME FURTHER
ATI
GLYPHX
MAJESCO
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
The Advent Rising logo, characters and artwork are trademarks of Majesco Entertainment Company. Developed by GlyphX Games. Published and distributed by Majesco Entertainment Company. © 2005 Majesco Entertainment Company. All Rights Reserved. © 2005 THQ Inc. All Rights Reserved. © 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).
Бука

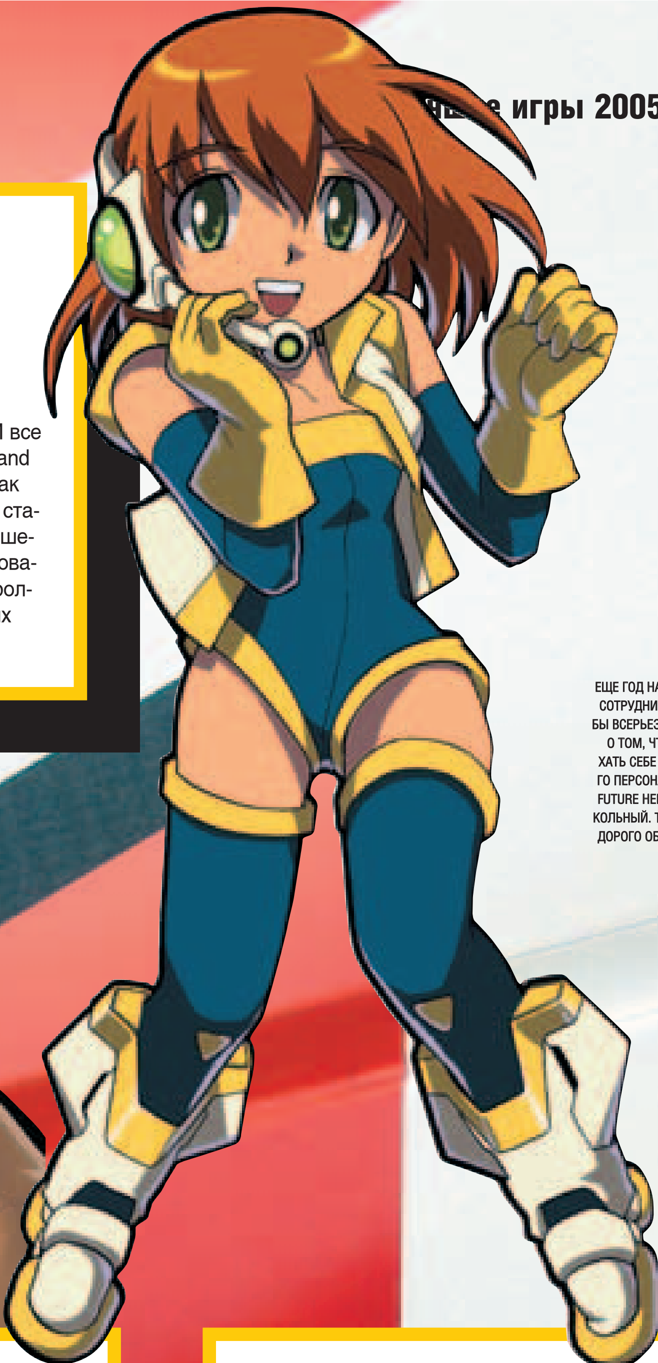
GBA

* **Gunstar Future Heroes**
* **WarioWare: Twisted!**
* **Fire Emblem: The Sacred Stones**
* **Riviera: The Promised Land**

С выходом Nintendo DS устаревший Game Boy Advance начал терять позиции. И все же на нем в 2005 году появилось немало достойных игр. Riviera: The Promised Land стала настоящим подарком поклонникам классических консольных RPG; а уж как они смеялись над псевдо-кириллическим шрифтом «языка магии»! Fire Emblem стала лучшей тактической RPG, а новая WarioWare: Twisted! развила идеи зародившегося год назад нового жанра – «сборников мини-игр». И все же особенно порадовала нас Gunstar Future Heroes – сиквел древнего хита с Mega Drive. Аркадные скроллинг-шутеры когда-то были одним из основных жанров на консолях, и они до сих пор живут и развиваются.



ПРИЗНАЕМСЯ ЧЕСТНО: МЫ К НЕГРАМ ОТНОСИМСЯ РАВНОДУШНО. НО МИЛЛИОНЫ ГЕЙМЕРОВ ПО ВСЕМУ МИРУ ИГРУ ПРО НИХ ОТЧЕГО-ТО ОЧЕНЬ ЛЮБЯТ. МОЖЕТ, ПОТОМУ ЧТО ГЕЙМПЛЕЙ В GTA УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ? КСТАТИ, В SAN ANDREAS ЕСТЬ ЕЩЕ ЛАТИНОСЫ И НЕМНОГО БЕЛЫХ.



ЕЩЕ ГОД НАЗАД ОДИН ИЗ СОТРУДНИКОВ «СИ» МОГ БЫ ВСЕРЬЕЗ ЗАДУМАТЬСЯ О ТОМ, ЧТОБЫ ЗАБАБАХАТЬ СЕБЕ КОСТЮМ ЭТОГО ПЕРСОНАЖА GUNSTAR FUTURE HEROES. ОН ПРИКОЛЬНЫЙ. ТОЛЬКО ОБУВЬ ДОРОГО ОБОШЛАСЬ БЫ...

PC

* **Grand Theft Auto: San Andreas**
* **Guild Wars**
* **Battlefield 2**

Это монолит. Черный, если угодно. Глыба. Игра-в-которой-все-прекрасно. Диалоги стоят физики, а сюжет так же хорош, как и геймплей. Настроение «где-то в девяностых» передано великолепно. Ни в какой другой игре мы не видели такой яркой, злободневной социальной сатиры. Для фанатов постмодерна внутри заготовлены тысячи отсылок. И – экшн! Взрывной, сумасшедший, безостановочный. Вы помните погоню на мотоциклах под Personal Jesus? И еще десятки моментов, въедающихся в память, будто собственные воспоминания. Секрет в том, что безо всяких мультиплееров GTA: San Andreas – это тщательно оцифрованный и срежиссированный кусочек жизни.

XBOX

* **Grand Theft Auto: San Andreas**
* **Jade Empire**
* **Forza Motorsport**
* **Oddworld: Stranger's Wrath**
* **Conker: Live & Reloaded**

2005 год был фактически последним для Xbox; теперь на консоли выходят разве что порты игр с других консолей. И под занавес урожай хитов был собран знатный. Гонки Forza Motorsport, «убийца Gran Turismo 4», оказались лишь чуть хуже творения Polyphony Digital. Студия BioWare подарила Xbox ролевую игру Jade Empire, фэнтезийный аналог Star Wars: Knight of the Old Republic. Тем печальнее тот факт, что лучшей игрой на Xbox мы вынуждены признать порт Grand Theft Auto: San Andreas с PS2. Уж слишком хорошо поработали в Rockstar год назад, серьезно усовершенствовав оригинальную концепцию GTA. Версия для Xbox отличается чуточку улучшенной графикой, но и без этого игра почти безупречна.



О РОЛИ ЖЕНЩИН В GTA МЫ ИНОГДА РАССКАЗЫВАЕМ, НО ЧАЩЕ ВСЕ ЖЕ СТЕСНЯЕМСЯ. ДО СИХ ПОР ПОМНИМ ПИСЬМО ИЗ ОДНОЙ ДЕТСКОЙ БИБЛИОТЕКИ, В КОТОРОМ ЖУРНАЛ ОБВИНЯЛИ ВО ВСЕХ СМЕРТНЫХ... Я ДУМАЮ, ВЫ И ТАК ДОГАДАЛИСЬ, ПРАВДА?

PSP

* **Grand Theft Auto: Liberty City Stories**
* **Pursuit Force**
* **Lord of the Rings: Tactics**
* **Metal Gear Ac!d**

Весь год на PSP было фактически не во что играть; лишь осенью и зимой в продажу поступили хиты средних масштабов – тактическая ролевая игра LotR: Tactics и автомобильный боевик Pursuit Force. Metal Gear Ac!d, увы, слегка отстает даже от них. Зато на высоте, как всегда, сериал Grand Theft Auto. В Liberty City Stories разработчики вернулись к городу из Grand Theft Auto III, умудрились выдать графику на уровне PlayStation 2 и сделать портативный симулятор бандита чем-то большим, нежели «версия GTA для PSP».

GAMECUBE

* **Resident Evil 4**
* **Fire Emblem: Path of Radiance**
* **Donkey Kong: Jungle Beat**

В 2005 году закончился срок действия контракта, согласно которому сериал ужастиков Resident Evil являлся эксклюзивом для GameCube. И все же четвертая часть поступила в продажу на консоли от Nintendo почти на год раньше, чем на GameCube. Разработчики из Capcom добились невиданного доселе качества графики и кардинально сменили геймплей экшна, подарив игрокам совершенно новые ощущения. На фоне Resident Evil 4 другие уникальные проекты для GameCube смотрелись бледно. Однако трехмерная тактическая RPG Fire Emblem: Path of Radiance и платформер Donkey Kong: Jungle Beat, герои которого управляются при помощи барабанов, также заслуживают внимания.



ЕСЛИ У ВАС В КОШЕЛЬКЕ СОВСЕМ ПУСТО, И НЕ ПЫТАЙТЕСЬ ПОКУПАТЬ GAMECUBE. ТАМ ВЕДЬ ИГРЫ ЛИЦЕНЗИОННЫЕ, ЗА 50 ДОЛЛАРОВ КАЖДАЯ. ЭТА КОНСОЛЬ ДЛЯ ТЕХ, КТО ЛЮБИТ RESIDENT EVIL ПО-НАСТОЯЩЕМУ. ИСКРЕННЕ. ОТ САМОГО СЕРДЦА.



НЕ РАССЛАБЛЯЙТЕСЬ. ЗА ВИРТУАЛЬНЫМИ СОБАЧКАМИ НАДО ТОЖЕ ПОДБИРАТЬ ЭКСКРЕМЕНТЫ И СКЛАДЫВАТЬ В СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПАКЕТИК. ЗАТО ОНИ ПОКА НЕ ПАХНУТ. ДАЖЕ У DS НЕТ ТАКОЙ КЛАССНОЙ ФИЧИ. ПОКА.

PLAYSTATION 2

* **Metal Gear 3: Snake Eater**
* **Devil May Cry 3: Dante's Awakening**
* **Gran Turismo 4**

Ни платформеры, ни ролевые игры, ни представители других традиционных для консолей жанров в этом году на звание лучших претендовать не смогли. Вперед вырвались боевики да гонки. Автосимулятор Gran Turismo 4 пришелся по душе не только давним поклонникам сериала, но и далеким от жанра геймерам. Главное же развлечение года – экшны с разной долей элементов adventure или RPG, от относительно прямолинейного Devil May Cry 3 до изобилующего логическими загадками Prince of Persia: The Two Thrones. И все же самым глубоким, оригинальным, красивым, захватывающим дух и безупречным следует назвать симулятор шпиона – Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Такие игры и сделали PlayStation 2 самой популярной консолью в России и мире.

DS

* **Nintendogs**
* **Advance Wars: Dual Strike**
* **Kirby: Power Paintbrush**

Сборники мини-игр, порты проектов с GBA и Nintendo 64 – ядро библиотеки Nintendo DS. По большому счету, стратегия Advance Wars: Dual Strike – из той же оперы. К доведенному до идеала еще в Advance Wars 2 геймплею добавили удобное управление стилусом, слегка улучшили графику и расширили набор фич. Зато платформер Kirby Power Paintbrush – игра из тех, что могли появиться только на Nintendo DS. Теперь стандартное управление крестовиной и парой кнопок получило достойную альтернативу. И, наконец, симулятор лучшего друга человека. Nintendo не зря хвалилась тем, что сумела привлечь к играм людей, которые ранее никогда интерактивными развлечениями не интересовались. Хотите объяснить девушке, зачем нужна портативная консоль? Купите ей виртуальную собаку.



ГЛЯДЯ ЭТОЙ КРАСОТКЕ В ГЛАЗА, ХОЧЕТСЯ ЗАДАТЬ ВОПРОС: «КОГДА ЖЕ ТЫ, БЕАТРИС, СТАНЕШЬ МОЕЙ ЛУЧШЕЙ В МИРЕ ПО-НАСТОЯЩЕМУ, БЕЗ ПАТЧЕЙ?»

РАЗОЧАРОВАНИЕ ГОДА

* **Корсары III (PC)**
* **Lumines (PS)**
* **Black & White 2 (PC)**

В свое время геймеры были очень расстроены тем, что вместо «Корсаров II» им достались «Пираты Карибского моря». Вроде бы, все такой же симулятор пиратской жизни с элементами RPG, но душа просила свободы от диснеевской лицензии. «Акелла» пообещала выпустить «правильную» версию, долго корпела над ней, и в итоге решила даже переименовать вторую часть в третью – дескать, она стала настолько лучше. Летом «Корсары III» чуть было не вышли – «СИ» успела опубликовать рецензию, но в последний момент релиз перенесли. Увы, но за прошедшие с того времени полгода игра не стала ни капельки лучше. Говорят, что к лету 2006 года «Акелла» выпустит миллион патчей, и тогда «Корсары III» заиграют всеми красками. Что касается Lumines, то от Мидзугути ожидали куда большего, чем просто тетрис под музыку. Все думали, что звук будет неразрывно связан с геймплеем, как в Rez или Vib Ribbon, а он просто оформляет игру. Наконец, от Black & White 2 ждали откровений, революции в жанре, а получили просто хорошую стратегию.



ОТКРЫТИЕМ ГОДА СТАЛА ВОЗМОЖНОСТЬ ПУГАТЬ ПАССАЖИРОВ МАРШРУТКИ ВОЗГЛАСАМИ В ДУХЕ: «РИККУ, СИДЕТЬ!»

ЛУЧШАЯ ИГРА ПО МОТИВАМ ФИЛЬМА

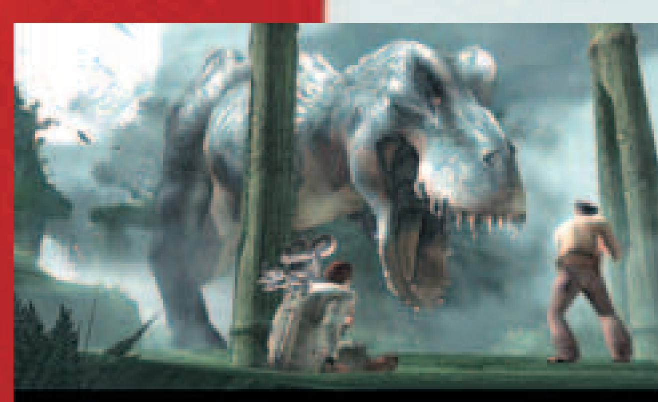
* **Peter Jackson's King Kong (PC, PS2, GC, Xbox)**
* **The Matrix: Path of Neo (PS2, Xbox)**
* **Batman Begins (PS2, GC, Xbox)**

Как известно, игры по мотивам фильмов редко получаются сколь-нибудь приличными. Боевики серии Lord of the Rings нарушили это правило, и в 2005 году многие проекты последовали их примеру. Скажем, Batman Begins оказался вполне достойным шпионским экшном, а The Matrix: Path of Neo дал возможность заново пережить события трех первых эпизодов «Матрицы», внес немало нового в жанр beat'em up и реабилитировал команду Shiny Entertainment. Но самым громким «киношным» проектом стал Peter Jackson's King Kong. Великолепная графика – уже неплохо, но сделать игру по-настоящему увлекательным приключением от первых до последних кадров, – на такое способны немногие разработчики. К счастью, Мишель Ансель из Ubisoft – из их числа.

ОТКРЫТИЕ ГОДА

* **Nintendogs (DS)**
* **Psychonauts (PC, PS2, Xbox)**
* **Oddworld: Stranger's Wrath (Xbox)**

Всем казалось, что Psychonauts – проходной проект, который потянет разве что на шесть баллов. А в продажу поступила блестящая игра с безумным дизайном, где слились воедино экшн, платформер и квест. От FPS в мире Oddworld тоже никто не ждал ничего особенного, Microsoft даже на рекламную кампанию толком не раскошелилась. А теперь Oddworld: Stranger's Wrath ставят в пример нерадивым разработчикам, клонирующим Quake и Call of Duty. Но самый главный сюрприз – Nintendogs. Игра смогла завоевать внимание и обычных геймеров, и негеймеров, отличилась великолепной по меркам Nintendo DS графикой и сильно помогла консоли обогнать-таки PSP по продажам.



САМЫЙ ОРИГИНАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН

* **Killer 7 (PS2, GC)**
* **Project Rub (DS)**
* **Darwinia (PC)**
* **Psychonauts (PC, PS2, Xbox)**

В 2006 году в этой номинации наверняка победу одержит Okami. Но уже сейчас с нами есть Project Rub (DS) – он же Feel the Magic XX/XY – новое детище Sonic Team. Фактически, это сборник мини-игр, вроде WarioWare, но оформленный исключительно оригинальным артом. Самый же оригинальный в плане дизайна проект – Killer 7. Графика в стиле cel-shading и главный герой, в голове которого уживаются сразу семь личностей, безумный сценарий и трудно поддающийся описанию геймплей, – куда ни взгляни, везде Killer 7 не такой, как все.



FPS, ОТ КОТОРОГО МОЖНО ПОЛУЧАТЬ УДОВОЛЬСТВИЕ В ЛОШАДИНЫХ ДОЗАХ. ГЛАВНОЕ – НЕ ЗАДУМЫВАТЬСЯ О СУЩНОСТИ ПРОИСХОДЯЩЕГО И ЦЕННОСТИ ИГРЫ ДЛЯ ЖАНРА, А ПРОСТО ПРОХОДИТЬ МИССИЮ ЗА МИССИЕЙ.



ЕСЛИ VIEWTIFUL JOE БЫЛ ПРИГОДЕН ДЛЯ КАЗУАЛОВ, ТО KILLER 7 – ИГРА ТОЛЬКО ДЛЯ ЭСТЕТОВ. ВРОДЕ «МОРА. УТОПИИ», ТОЛЬКО НА САМОМ ДЕЛЕ.

ЛУЧШАЯ ГРАФИКА

* **Call of Duty 2 (PS2, Xbox 360)**
* **Resident Evil 4 (GC)**
* **Ridge Racer (PSP)**

На данный момент самые мощные платформы – PC и Xbox 360. Демонстрирует все современные достижения в области графики наилучшим образом Call of Duty 2 – боевик, посвященный Второй мировой войне. Разработчики консольных игр, тем не менее, тоже не лыком шиты. Все, что только можно, выжали из GameCube авторы Resident Evil 4 – самой красивой в этом году игры для обычных консолей. А графический движок Ridge Racer уже год с лишним остается лучшим. Большинство разработчиков никак не может научиться использовать железо PSP на полную мощность.



CAPCOM РАЗРОДИЛАСЬ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРОЙ. ТЕПЕРЬ ДИЗАЙНЕРЫ МОГУТ ОТДОХНУТЬ. В БЛИЖАЙШИЕ ЛЕТ ПЯТЬ МОЖНО НИЧЕГО НОВОГО НЕ ДЕЛАТЬ.

САМЫЙ УДАЧНЫЙ СИКВЕЛ

* **Resident Evil 4 (PS2, GC)**
* **Devil May Cry 3: Dante's Awakening (PS2)**
* **Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2)**
* **Battlefield 2 (PC)**
* **Call of Duty 2 (PC, Xbox 360)**

В этой номинации мы решили отметить новые части известных сериалов, которые сделали очень серьезный шаг вперед по сравнению с предшественниками. Нельзя сказать, чтобы MGS2: Sons of Liberty была неудачной, но к ней, в отличие от MGS3, предъявлялись обоснованные претензии. Опять же, смена поля боя и обновление геймплея пошли сериалу на пользу. На смену серой и скучной Devil May Cry 2 в 2005 году пришел настоящий наследник идей первой части – быстрый, разнообразный, яркий. И все же самым серьезным шоком оказалась Resident Evil 4. Никаких зомби и корпорации Umbrella, вид «из-за плеча главного героя», таинственная испанская деревушка, история о похищении дочери президента, – кажется, будто перед нами совершенно новый сериал. Кстати, если бы GTA: San Andreas не вышел на PS2 еще в прошлом году, он тоже претендовал бы на победу в этой номинации.

ЛУЧШАЯ ИГРА ГОДА

* **Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2)**
* **Guild Wars (PC)**
* **Battlefield 2 (PC)**
* **Resident Evil 4 (PS2, GC)**

Самые верные читатели «СИ» наверняка уже давным-давно догадались, какая игра будет признана нами лучшей. Ведь единственным проектом 2005 года, заслужившим десять баллов из десяти, является шпионский боевик Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Мы посвятили ему обложку одного из номеров, опубликовали материал об истории сериала Metal Gear и интервью с Хидео Кодзимой, где впервые упомянули знаменитые ботинки дизайнера. В августе мы вновь вернулись к этой теме – ведь на лейпцигской выставке Games Convention 2005 наши журналисты только и делали, что охотились на Кодзиму. Побеседовать лично с мастером мы смогли уже в сентябре – на Tokyo Game Show, аккурат после того, как познакомились с трейлером Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. По секрету расскажем, что сейчас готовится третье по счету интервью с Кодзимой.

Metal Gear Solid 3: Snake Eater – приквел ко всем играм сериала Metal Gear; он повествует о Снейке, да не том. Герой Snake Eater – тот самый Биг Босс, против которого Солид Снейк позже взбунтуется... Snake Eater – далеко не просто боевик о шпионах, подобно Tom Clancy's Splinter Cell. Это захватывающая дух история о любви и предательстве, о КГБ и ГРУ, Хрущеве и Брежневе, о выживании в условиях сибирских джунглей, о России, Америке и современном мироустройстве, наконец. Если кому-то вдруг понадобится доказательство того, что игры – это вид искусства, не стоит искать его в нишевых хитах, вроде Katamary Damacy или Killer 7. Metal Gear Solid 3: Snake Eater – прежде всего игра. Развлечение. Но за ним стоит гений дизайнера, который не боится посмеяться над собой, над индустрией, над страхами современного общества. Будущий Биг Босс проливает в финале кровь любимой – и море белых, как снег, цветов окрашивается в ее цвет... Он наступает на горло своим чувствам ради страны, она – жертвует жизнью во имя убеждений. Кто прав и кто был виноват в те далекие годы? Быть может, стоит перестать жить прошлым и заглянуть в будущее? А в будущем нас ждет Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots – прямой сиквел Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Городские бои в рамках одной из множества локальных войн, развязанных во имя торжества демократии во все мире, – таков сеттинг следующего хита Хидео Кодзимы. Уже на PlayStation 3.



ТОВАРИЩ ОЦЕЛОТ – ЧУТЬ ЛИ НЕ САМЫЙ КОЛОРИТНЫЙ ПЕРСОНАЖ MGS3. МОЛОДОЙ ЕЩЕ, ГЛУПЫЙ. НО СТРЕЛЯЕТ УЖЕ МЕТКО – В СПЕЦНАЗЕ ГРУ ЛЮБИТЕЛЕЙ НЕ ДЕРЖАТ.



В 2005 ГОДУ, КАК ОБЫЧНО, С ИГРАМИ НА PC БЫЛО НЕ ОЧЕНЬ ХОРОШО. НО ТРАДИЦИОННЫЕ КИТЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИНДУСТРИИ, ВРОДЕ FPS И СЕТЕВЫХ ИГР, ВСЕ ЕЩЕ ДЕРЖАТ ТУШУ ЭТОГО СЕГМЕНТА РЫНКА НА ПЛАВУ. БЛАГОДАРЯ ТАКИМ ПРОЕКТАМ, КАК BATTLEFIELD 2, В ТОМ ЧИСЛЕ.

ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

* **«Scrapland: Хроники Химеры»**
* **«Splinter Cell: Теория Хаоса»**
* **Myst 5: End of Ages**

Качество локализаций растет год от года, поэтому только безупречный проект мог стать лучшим. «Splinter Cell: Теория Хаоса» поразила блестящей озвучкой, но ей явно не хватило качества перевода. Работа актеров в Myst 5: End of Ages могла бы потягаться с дубляжем добротного фильма. Но только «Scrapland: Хроники Химеры» дошли до нас в первозданном виде. Ни одной нелепо переведенной шутки, привычно переигранной сцены или банального несоответствия названий и блестящая работа актеров – вот какой должна быть настоящая локализация.


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам сетевых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 707-92-57, Факс: (495) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru
ЗВЁЗДНЫЕ ВОЛКИ 2
RAMADANTA
NA-109.12
Xbow SOFTWARE
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2005 X-BOW SOFTWARE. Все права защищены.

«Выбор редакции» за 2005-й год

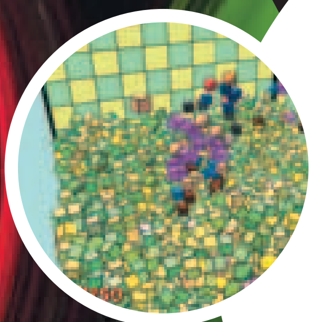
В данную таблицу мы внесли все игры, получившие значок «Выбор редакции» в номерах «Страны Игр» за 2005-й год. Лучшие из них отмечены специальными наградами: «Тема номера» (тм) и «Игра номера» (ин).

Ace Combat: Squadron Leader 5 (PS2)	8.5		тм	03(180)
Act of War: Direct Action (PC)	8.0			09(186)
Advance Wars: Dual Strike (DS)	9.0			23(200)
Age of Empires III (PC)	9.0	ин		22(199)
Another Code (DS)	8.0			17(194)
Archer Maclean's Mercury (PSP)	8.0			19(196)
Armies of Exigo (PC)	7.5			03(180)
Armored Gore Nexus (PS2)	7.5			01(178)
Atelier Iris: Eternal Mana (PS2)	8.0			15(192)
Battlefield 2 (PC)	9.0			14(191)
BloodRayne 2 (PC, PS2, Xb)	7.0			18(195)
Brothers in Arms: Road to Hill 30 (PC, PS2, Xb)	8.5			08(185)
Burnout Legends (PSP)	9.0			23(200)
Burnout Revenge (PS2, Xb)	9.0	ин		20(197)
Call of Duty 2 (PC, Xb360)	9.0	ин		24(201)
Cold Fear (PC, Xb, PS2)	8.0			08(185)
Conker: Live and Reloaded (Xb)	8.5			14(191)
Darkwatch (PS2, Xb)	8.0			18(195)
Darwinia (PC)	8.0			09(186)
Destroy All Humans! (PS2, Xb)	8.0	ин		15(192)
Devil May Cry 3 (PS2)	9.0			07(184)
Donkey Kong: Jungle Beat (GC)	8.0			10(187)
Donkey Konga (GC)	8.0			01(178)
Doom III (Xb)	9.0			10(187)
Dungeon Siege II (PC)	8.5		тм	16(193)
Dynasty Warriors Advance (GBA)	7.0			17(194)
Earth 2160 (PC)	8.5		тм	11(188)
Empire Earth II (PC)	8.0			11(188)
EverQuest II (PC)	8.5	ин		08(185)
Everybody's Golf (PSP)	8.5	ин		19(196)
Fable: The lost Chapters (PC, Xb)	9.0			19(196)
Fahrenheit (PC, PS2, Xb)	8.5	ин		21(198)
FIFA 06 (PC, PS2, Xb, GC)	8.5			21(198)
Fight Night Round 2 (PS2, Xb, GC)	8.5			09(186)
Fire Emblem: The Sacred Stones (GBA)	8.0			12(189)
FlatOut (PC, PS2, Xb)	8.5			01(178)
Forza Motorsport (Xb)	8.5			12(189)
Freedom Force vs. the Third Reich (PC)	8.5			08(185)
Gall of Duty: Finest Hour (PS2, Xb, GC)	7.0			03(180)
God of War (PS2)	9.0		тм	10(187)
Gran Turismo 4 (PS2)	9.5	ин	тм	06(183)
Grand Theft Auto Advance (GBA)	8.0			01(178)
Grand Theft Auto: San Andreas (PC, Xb)	9.0	ин		14(191)
GTR: FIA GT Racing Game (PC)	8.5			12(189)
Guild Wars (PC)	9.0	ин		13(190)
Gunstar Future Heroes (GBA)	9.0			24(201)
Hearts of Iron 2 (PC)	8.5			03(180)
Immortal Cities: Children of the Nile (PC)	8.5			02(179)
Jade Empire (Xb)	9.0	ин		10(187)
Joint Ops: Escalation (PC)	8.0			02(179)
Kessen III (PS2)	8.0		тм	09(186)
Killer 7 (PS2, GC)	8.5	ин		16(193)
Kingdom Hearts: Chain of Memories (GBA)	8.5			04(181)
Kingdom Under Fire: Heroes (Xb)	8.0			21(198)
Kirby: Power Paintbrush (N DS)	9.0			22(199)
Legend of Kay (PS2)	8.5			08(185)
LEGO Star Wars (PC, PS2, Xb)	8.0			10(187)
LEGO Star Wars (GBA)	7.5			10(187)
Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth (PC)	8.0			02(179)
Makai Kingdom (PS2)	7.0			18(195)
Mario Party 6 (GC)	8.5			12(189)
Massive Assault: Расцвет Лиги (PC)	9.0			06(183)
Mercenaries: Playground of Destruction (PS2, Xb)	8.5			06(183)
Metal Gear Ac!d (PSP)	7.0			19(196)
Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2)	10.0	ин	тм	05(182)
Metal Slug Advance (GBA)	7.5			05(182)
Meteos (DS)	8.5			23(200)
Metroid Prime 2: Echoes (GC)	9.5	ин		03(180)
Midnight Club 3: Dub Edition (PS2, Xb)	8.5	ин		11(188)
Midnight Club 3: DUB Edition (PSP)	7.5			17(194)
Mortal Kombat: Shaolin Monks (PS2, Xb)	8.0		тм	19(196)
Moto GP4 (PS2)	8.0			13(190)
MotoGP: Ultimate Racing Technology 3 (PC, Xb)	8.0			19(196)
MX vs ATV Unleashed (PS2, Xb)	8.0			11(188)
Myst V: End of Ages (PC)	7.0			21(198)
NASCAR SimRacing (PC)	8.0			07(184)
NBA Street V3 (PS2, Xb, GC)	9.0			08(185)
Need for Speed Underground 2 (DS)	7.5			14(191)
Neo Contra (PS2)	7.0			04(181)
Nexus: The Jupiter Incident (PC)	7.5			01(178)
Ninja Gaiden Black (Xb)	9.0			22(199)
Nintendogs (DS)	8.5			21(198)
Oddworld: Stranger's Wrath (Xb)	8.5			12(189)
Pac-Pix (DS)	8.0			19(196)
Painkiller: Battle Out of Hell (PC)	8.0			02(179)
Parkan II (PC)	8.5			06(183)
Peter Jackson's King Kong (PC, PS2, GC, Xb)	8.5	ин		23(200)
Phantom Dust (Xb)	8.0			12(189)
Project: Snowblind (PC, PS2, Xb)	8.0			09(186)
Psychonauts (PC, PS2, Xb)	9.0	ин		12(189)
Quake 4 (PC, Xb360)	8.5			23(200)
Racing Gears Advance (GBA)	7.0			06(183)
Ratchet: Gladiator (PS2)	8.0			24(201)
Rebelstar: Tactical Command (GBA)	7.5			19(196)
Resident Evil 4 (GC)	9.0	ин		04(181)
Riviera: The Promised Land (GBA)	8.5			16(193)
Robots (PC, PS2, Xb, GC)	8.0			08(185)
Rome: Total War – Barbarian Invasion (PC)	8.5			22(199)
S.C.A.R. – Squadra Corse Alfa Romeo (PC, PS2, Xb)	8.0			13(190)
Shadow Hearts: Covenant (PS2)	7.5			02(179)
Shadow of Rome (PS2)	8.5			05(182)
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga (PS2)	8.0			13(190)
Sid Meier's Civilization IV (PC)	8.0			23(200)
Sid Meier's Pirates! (PC, Xb)	8.0			02(179)
Silent Hunter III (PC)	8.5			10(187)
SingStar: Party (PS2)	7.5			02(179)
Soul Calibur III (PS2)	9.0		тм	22(199)
SSX Out of Bounds (NG)	7.0			05(182)
Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed (PC)	7.5			05(182)
Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords (PC, Xb)	8.5			06(183)
Still Life (PC, Xb)	8.0			13(190)
Tales of Symphonia (GC)	8.0			04(181)
Tekken 5 (PS2)	9.0		тм	14(191)
The Getaway: Черный понедельник (PS2)	7.5			02(179)
The Settlers: Heritage of Kings (PC)	8.0			05(182)
The Sims 2: Nightlife (PC)	8.0			20(197)
The Sims 2: University (PC)	8.0			08(185)
The Suffering: Ties That Bind (PC, PS2, Xb)	7.0			22(199)
TimeSplitters: Future Perfect (PS2, Xb, GC)	8.5	ин		09(186)
ToCA Race Driver 2: Ultimate Racing Simulator (PC, PS2, Xb)	8.5			03(180)
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (PC, PS2, Xb, GC)	9.0	ин		07(184)
Tony Hawk's Undeground 2: Remixed (PSP)	8.0			19(196)
TrackMania Sunrise (PC)	8.5			10(187)
TT Superbikes (PS2)	8.0			15(192)
Twisted Metal: Head-On (PSP)	8.0			17(194)
UFO: Aftershock (PC)	8.0			24(201)
Ultimate Spider-Man (PC, PS2, Xb, GC)	8.0			21(198)
Unreal Championship 2 (Xb)	9.0			11(188)
Urban Reign (PS2)	8.0			20(197)
Vampire: The Masquerade – Bloodlines (PC)	9.0			01(178)
Viewtiful Joe 2 (PS2, GC)	8.5			02(179)
Voyage: Inspired by Jules Verne (PC)	7.0			19(196)
Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault (PC)	8.5			21(198)
WarioWare: Twisted! (GBA)	9.0			18(195)
We Love Katamari (PS2)	9.0			22(199)
Wipeout Pure (PSP)	8.0			16(193)
World of Warcraft (PC)	9.0			02(179)
WWE Smackdown Raw (PS2)	8.0			04(181)
X3: Reunion (PC, Xb)	8.0			24(201)
Xenosaga Episode II (PS2)	8.0			11(188)
Xenus: Точка кипения (PC)	8.5		тм	08(185)
X-Plane 8 (PC)	8.0			05(182)
Адреналин-шоу (PC)	7.5		тм	18(195)
Александр (PC)	8.0			01(178)
Альфа: Антитеррор (PC)	8.0			04(181)
Блицкриг 2 (PC)	9.0	ин		18(195)
В тылу врага (multiplayer) (PC)	9.0			03(180)
Готика II: Ночь ворона (PC)	8.5			09(186)
Дипломатия (PC)	8.0			23(200)
Казаки II: Наполеоновские войны (PC)	8.0			10(187)
Ночной Дозор (PC)	8.0	ин		17(194)
Парусная регата (PC)	8.0			03(180)
Серп и молот (PC)	8.0			12(189)
Сталинград (PC)	8.5			03(180)



SHADOW OF THE COLOSSUS
ТЕНЬ КОЛОССА НЕ ЗАСЛОНИТ ЛУЧ СВЕТА
Shadow of the Colossus ©2005 Sony Computer Entertainment Inc. PlayStation and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Live In Your World. Play In Ours." is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc.
Только для PlayStation.2

КОЕ-ЧТО ЗАДАРОМ
ЛУЧШИЕ FREEWARE-ИГРЫ 2005 ГОДА



RUMBLE BOX

Упоминание:	нет
Online:	http://phackett.com/rumblebox/
Жанр:	beat'em up

Дизайн этой игры по достоинству оценил бы Пабло Пикассо. Все ее персонажи состоят из разноцветных шариков и кубиков. Однако, благодаря искусной анимации, мы легко узнаем в них горбатых качков, бомбоголовых камикадзе и мастеров восточных единоборств. Чтобы закончить уровень в Rumble Box, необходимо завалить комнату трупами... то есть кубиками, на которые распадаются поверженные враги, и, взобравшись на эту гору, перелезть через стену.

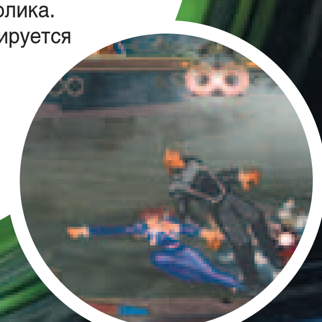




ARM JOE

Упоминание:	«СИ» #13/2005 (190)
Online:	http://armjoe.hp.infoseek.co.jp/ArmJoe.htm
Жанр:	fighting

Какая вещь будет посильнее «Фауста» Гете? Файтинг по мотивам «Отверженных» Виктора Гюго! Среди бойцов вы найдете как хорошо известных героев книги – Вальжана, Козетту, Эпонину, Тенардье, так и весьма необычных персонажей: аллегорического босса Judgement, роботизированную версию главного героя по имени Robojean и даже... мультяшного кролика. Несбалансированность геймплея компенсируется классной анимацией и неповторимым ощущением полной бредовости происходящего. Эх, даешь украинскую «Каслванию» по «Вию»!

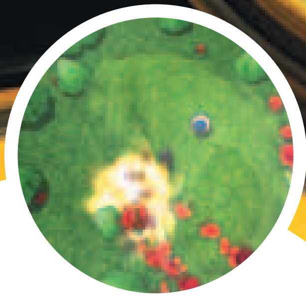


KUMOON

Упоминание:	«СИ» #01/2006 (201)
Online:	http://mayoneez.1g.fi/kumoon/
Жанр:	puzzle

Трехмерный пазл Kumoon тоже не обошелся без кубиков. Только теперь их надо безжалостно расстреливать – из револьвера, дробовика и базуки. Приключения мужественного цыпленка, пытающегося за возможно меньшее число выстрелов уронить все платоновы шестигранники, напрягут ваше пространственное воображение лучше десятка «Метеосов».

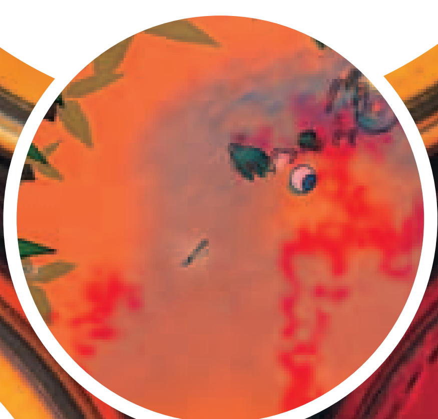
Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



OCULAR INK

Упоминание: «СИ» #22/2005 (199)
Online: http://pistachioproductions.com/dart/
Жанр: action

Похождения бравого глаза, вооруженного волшебной кисточкой, чем-то напоминают Okami – собственно, кисточкой же. Чтобы запустить камнем во врага, достаточно прочертить линию от булыжника в направлении злобной почки. Да, именно почки, так как воевать приходится не только с дурными глазами, но и с представителями других органов (в смысле, частей тела). Сюжет поражает, прежде всего, концентрацией каламбуров, связанных с органами зрения. К сожалению, новые эпизоды игры авторы планируют сделать платными.



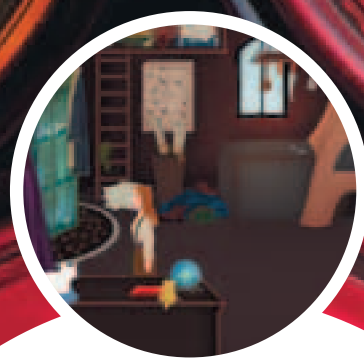


THE WHITE CHAMBER

Упоминание: нет
Online: http://www.studiotrophis.com/wc.php
Жанр: adventure

Когда гайдзины пытаются подражать японцам, получается иногда смешно до колик, иногда просто забавно, а иногда даже интересно. Графика космического триллера «Белая комната» небезуспешно имитирует манеру японских комиксистов, а мистический сюжет напоминает серию Silent Hill или аниме Gantz. К недостаткам можно отнести то, что игра простовата и коротковата. Скомпенсировать это авторы пытаются наличием альтернативных концовок.





FIVE MAGICAL AMULETS

Упоминание: нет
Online: http://offstudio.fabry.cz/
Жанр: adventure

История про волшебную страну, пять амулетов, дающих власть над силами природы, и злого волшебника, мечтающего ими завладеть, могла бы принадлежать перу Роберты Вильямс. Но Five Magical Amulets не перепутаешь с творением Sierra – хотя бы из-за уникального визуального ряда, напоминающего комбинацию рисунков гуашью и аппликаций. Добавив к оригинальной графике качественную литературную основу и интересные загадки, чешские разработчики (кстати, руководитель проекта – девушка, Ольга Фарби) еще раз доказали, что классические квесты рано сдавать в утиль.



Акулы игровой индустрии вкладывают миллионы в разработку своих хитов, пытаясь окупить их честными и не очень методами; «шароварщики» придумывают сто первый вариант Lines, где геймплею уделено куда меньше внимания, чем оформлению; а деятели геймдев-андеграунда делают игры с весьма скромными бюджетами, а предлагают их зачастую и вовсе бесплатно. Этот материал расскажет о наиболее интересных freeware-проектах 2005 года. Практически все их можно найти на прошлогодних дисках «Страны Игр».
Прошу учесть, что в этот перечень не вошли онлайновые игры и разработки на технологии flash.

SOVIET UNTERZOGERSDORF: SECTOR 1

Упоминание: «СИ» #20/2005 (197)
Online: http://www.monochrom.at/suz-game/index_en.htm
Жанр: adventure

Тяжело быть секретарем партии в отдельно взятом социалистическом государстве-анклаве. Злоключения Владислава Гомулки начнутся с уборки родной страны после налета хулиганов из соседнего американского оберцойгерсдорфа, а закончатся... на самом интересном месте. Самое сильное место игры – безусловно, русская озвучка, особенно убойно выглядящая в комплекте с английскими субтитрами. Когда текст гласит: «I lack motivation», а Гомулка басит: «На кой черт?» – становится весело. Когда же он, выбрасывая мусор, объявляет: «Герои прошлого одобрили бы этот внеплановый субботник», субтитры можно уже не читать.







DOUKUTSU MONOGATARI

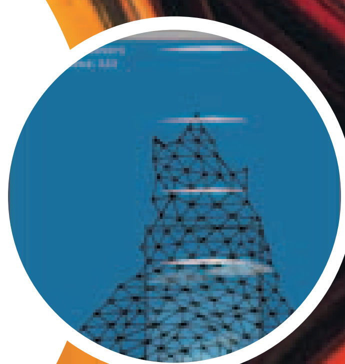
Упоминание: «СИ» #13/2005 (190)
Online: http://agtp.romhack.net/doukutsu.html
Жанр: action/adventure



Игра с простым названием Doukutsu Monogatari, «Подземная история», по своей механике напоминает Metroid и поздние двухмерные Castlevania – ее не совсем линейное прохождение связано с приобретением героем новых способностей. Однако Doukutsu Monogatari сделана в менее «взрослом» визуальном стиле, даже враги здесь – очень симпатичные зверюшки, существа и... гм... устройства. «Подземная история» рассказывает о похождениях робота-солдата, который нежданно-негаданно спасает народ разумных кроликов-Mimiga от страшного Доктора. На разработку этого замечательного old-skool проекта разработчик, известный как Pixel, потратил пять долгих лет. Свидетельствуем – не зря!

TOWER OF GOO/TOWER OF GOO UNLIMITED

Упоминание: нет
Online: http://www.experimentalgameplay.com
Жанр: experimental



Лучшая «игра ни о чем». Суть ее проста: имея в распоряжении запас черных ползучих... э-э... капель гудрона, надо превратить их в скелет резиновой башни, стараясь при этом, чтобы она достигла максимальной высоты и не упала. Кайл Гэблер, автор игры, рассказывал, что, думая над прототипом, представлял себе башню, которую люди складывают из ненужного хлама. Финальная версия вышла абстрактной, но не менее увлекательной. В Tower of Goo количество капель было ограничено; в Unlimited-версии ограничение снято.





BATTLE FOR WESNOTH

Упоминание: «СИ» #23/2005 (200)
Online: http://www.wesnoth.org/
Жанр: TBS



Любители походовых фэнтези-стратегий, разочаровавшиеся в Heroes of Might and Magic IV, играют в Battle for Wesnoth в ожидании «Героев» пятых. Внешне игра чем-то напоминает Advance Wars, перенесенную в Средневековье, и, пожалуй, не менее увлекательна. Творческим натурам открыты широчайшие горизонты для модификации, а возможность играть на русском языке только добавляет «Битве за Веснот» положительных очков.



Официальные русские версии
легендарных игр
от Valve!
COUNTER-STRIKE™ 1
COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO®
ОФИЦИАЛЬНЫЙ БОТ ДЛЯ COUNTER-STRIKE™
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ
COUNTER-STRIKE™: SOURCE™
HALF-LIFE® 2: DEATHMATCH
DAY OF DEFEAT®: SOURCE™
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ
HALF-LIFE® 2
COUNTER-STRIKE™: SOURCE™
HALF-LIFE® 2: DEATHMATCH
HALF-LIFE®: SOURCE™
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ
HALF-LIFE® 1
OPPOSING FORCE®
BLUE SHIFT™
TEAM FORTRESS® CLASSIC
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ
VALVE
Бука



Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru




ПОМИМО РЕГУЛЯРНЫХ ВОЙСК, К ВАШЕЙ ГРУППЕ МОЖЕТ ПРИМКНУТЬ МЕСТНОЕ НАСЕЛЕНИЕ – ЗАБАВНЫЕ ДЖАВА.


ПРОТИВ НЕСОКРУШИМЫХ AT-AT СТОИТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ БОМБАРДИРОВЩИКИ.

Star Wars: Empire at War



Прибытие Star Destroyer'a

Почему на скриншотах все космические баталии выглядели потрясающе и как будто просились на большой экран для какого-нибудь крупнобюджетного фантастического фильма? Оказывается, на панели, занимающей в лучших традициях Westwood треть экрана, имеется кнопочка «кинематографического режима». При ее нажатии, игра покажет происходящее на экране с наиболее привлекательных ракурсов, демонстрируя достойную детализацию кораблей и танков. Практической пользы от этой функции, естественно, никакой.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	LucasArts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Petroglyph
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ДАТА ВЫХОДА:	10 февраля 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.lucasarts.com/games/swempireatwar

Раньше единственными игровыми сериями «Звездных Войн», которые безоговорочно считались успешными не только в смысле прибыли, были Jedi Knight и X-Wing, и радовали они своих фанатов новыми частями далеко не ежегодно. Совсем недавно стало ясно, что ролевые игры по мотивам знаменитого фильма получаются тоже довольно сносно. А вот с шутерами, аркадами, гонками и стратегиями в далекой-далекой Галактике просто беда. Попробуйте вспомнить, например, хоть одну приемлемую RTS с логотипом Star Wars? Вряд ли на эту роль подойдет Star Wars: Galactic Battlegrounds образца 2001 года, выполненная на антикварном даже по тем временам движке Age of Empires 2.
С объявлением Star Wars: Empire at War у старины Лукаса затеплилась надежда наконец-то обрести еще одну приличную игру и гордо заявить, что за стратегиями в его вселенной можно с удовольствием коротать зимние вечера. Однако появившаяся демо-версия пока скорее разочаровывает, чем подтверждает все клятвенные обещания разработчиков.

ДВУХМЕРНАЯ ЗВЕЗДНАЯ ВОЙНА

В почти 800-мегабайтной демо-версии нам предлагают пройти пять обучающих и одну полноценную миссию с боями в космосе и на поверхности Татуина. Что мы ждали от баталий в безвоздушном пространстве? Бесконечные трейлеры и картинки демонстрировали нам нечто невыразимо яркое, напористое и, конечно же, кинематографичное. Но когда дело дошло до выхода в открытый космос, игра стыдливо подсунула нам обыкновенную тактическую RTS в двух измерениях, где на границе карты расположено поле астероидов, а все неисследованное пространство покрыто традиционным «туманом войны». Здесь нет даже простеньких построений, как в легендарном Homeworld семилетней давности! Все, что от вас требуется – направить, с позволения сказать, флот к красному пятну на мини-карте и раздать команды юнитам,


ЧУДОВИЩНАЯ ОШИБКА: НА РАСТЕРЗАНИЕ AT-AT ОТДАНА ЦЕЛАЯ ТАНКОВАЯ БРИГАДА.









КАК ТОЛЬКО ДОСТИГНЕТЕ СКОПЛЕНИЯ ВРАЖЕСКИХ СИЛ, НЕМЕДЛЕННО НАТРАВЛИВАЙТЕ 3-4 ЭСКАДРИЛЬИ X-WING НА ЭТУ КОСМОБАЗУ. С ЕЕ УНИЧТОЖЕНИЕМ МИССИЮ ЗАВЕРШИТЬ ЗНАЧИТЕЛЬНО ПРОЩЕ.

Master of Hoth

Помимо двух видов RTS, разработчики попытались втиснуть в игру и некое подобие глобальной стратегии, вроде Master of Orion. В режиме «галактической карты» вы управляете флотом, перемещаете его на орбиты доступных планет. Переключившись в планетарный режим, игрок сможет строить заводы, тренировать войска, формировать из кораблей флотилии. При этом ресурсы планеты строго ограничены, да и нанять за один игровой день армию ракетчиков у вас не получится. В полной версии будет необходимо постоянно держать боеспособный контингент на завоеванных планетах, дабы тот отпугивал пролетающих мимо врагов.

кого именно атаковать. Повстанческие Y-Wing, например, сильны против Star Destroyer, но совершенно беспомощны в схватке с парой TIE-Fighter. А классические X-Wing (без которых не обходится почти ни одна игра по мотивам SW) отлично сбивают TIE-Fighter и мигом разделываются с базами, но панически боятся пушек крейсеров Империи. В результате вы можете сколотить едва ли не за копейки грозную армаду из семи-восьми эскадрилий этих штурмовиков. Летающий неподалеку Millenium Falcon с голосом Харрисона Форда на борту, увы, погоды не делает и служит по большей части исторической достопримечательностью.

Наземные бои, как вы понимаете, тоже мало чем отличаются от космических сражений. А чего еще ждать от бывших сотрудников Westwood, авторов серии Command & Conquer? Замените плоский космос на песчаные дюны Татуина, а Star Destroyer на AT-AT, и пожалуйста – игра перешла в режим планетарных битв. Наземные юниты также снабжены описанием, кого они разнесут в пух и прах, а против кого не продержатся и минуты. Правда, разнообразить вашу полевую деятельность могут слоняющиеся по карте огромные монстры, которые нападают как на ваши, так и на вражеские войска (передаем привет ненасытному Червю из Dune), а также местные жители, вроде коротышек джава и таскенских рейдеров.



ЕЩЕ ПАРА ВЫСТРЕЛОВ, И ЭТОТ КРЕЙСЕР «ПОЙДЕТ КО ДНУ».

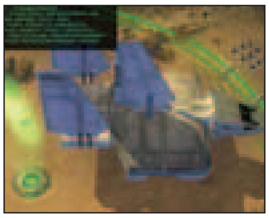
НАРОД ЖАЖДЕТ INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC

Зато забыли пригласить на зачистку деревушек Татуина хоть какихнибудь джедаев, пусть даже самых второстепенных. А ведь успех львиной доли SW-игр во многом зависит от ослепительных взмахов световыми мечами и достоверности лиц их владельцев. Приходится пока довольствоваться Ханом Соло, Чубаккой и Бобой Феттом. Любимцы фанатов «Звездных войн» Дарт Вэйдер, Оби-Ван Кеноби, Люк Скайуо-



И никаких Джа-Джа Бинксов!

Действие Star Wars: Empire at War происходит спустя несколько лет после событий «Новой Надежды». Разработчики пропустили события первых трех эпизодов и сосредоточились на Классической трилогии. Никакой Республики и клонов! Все как во времена пиратского видео: марширующие штурмовики, юркие эскадрильи X-Wing и шипящий в камеру Дарт Вэйдер. Определенно, нам такой подход по вкусу.



Подкрепление вызывали?
По мере прохождения наземных миссий игрок время от времени может вызывать в поддержку заранее оставленные на орбите войска. После нажатия кнопки Call Reinforcements к поверхности планеты немедленно устремятся корабли и высадят в подвластную вам область тот вид юнитов, какой заказывали. Это могут быть не только мелкие отряды пехотинцев, но и тяжелые ракетные установки и танки. Но для поддержания баланса возможность звать подмогу у вас появится всего несколько раз за задание.



ЕСЛИ ВОВРЕМЯ НЕ УНИЧТОЖАТЬ МИНИ-БАЗЫ МЕСТНЫХ ЖИТЕЛЕЙ, ТО ЖИЗНЬ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ БУДУТ РЕГУЛЯРНО ПОРТИТЬ ДЖАВА, РЕЙДЕРЫ И ПРОСТЫЕ СТОРОННИКИ ПОВСТАНЧЕСКОГО АЛЬЯНСА.

Когда дело дошло до выхода в открытый космос, игра стыдливо подсунула нам обыкновенную тактическую RTS в двух измерениях.



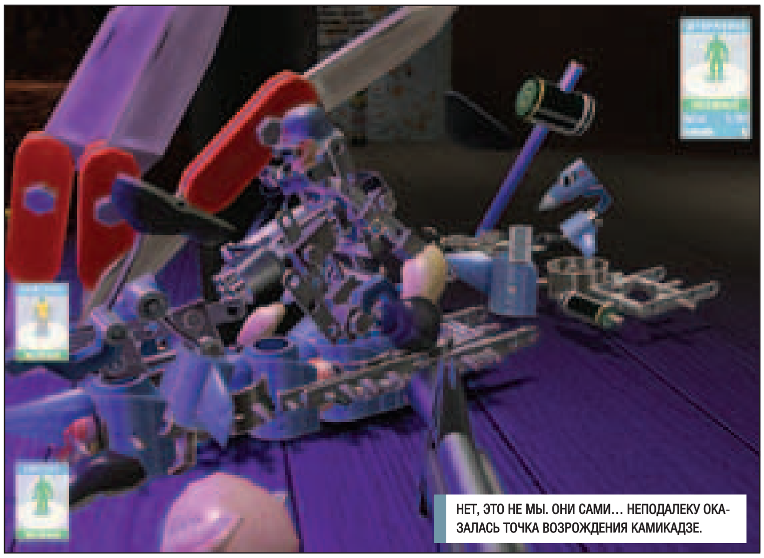
кер и еще несколько ключевых персонажей оставлены на сладкое в полной версии игры.
Но и без них в демо-версии есть на что посмотреть. Пусть космические сражения и выглядят не так эффектно, как ожидалось, зато схватки на земле смотрятся бодро и соблазнительно. Вот два отряда ракетометчиков сбивают с ног «цыпленка» AT-ST порцией снарядов, оставляющих густой дымчатый след, и… героически гибнут под плотным огнем TIE Crawler'ов. И это все потому, что парочка наших танков застряла далеко позади и не смогла прикрыть товарищей. Даже такая локальная битва может побудить вас пересмотреть последние 20 минут «Эпизода II». А когда сталкиваются основные силы Империи и повстанцев, все начинает так сочно взрываться и искриться, что хоть зажмуривайся.
Да и сами модели при приближении камеры не превращаются в груду необтесанных полигонов. Особенно это касается, как ни странно, кораблей, которые можно очень долго рассматривать вблизи с восторженными глазами ребенка.

THE SIMS 2, НЕ ПОДВИНЕТЕСЬ В СТОРОНКУ?

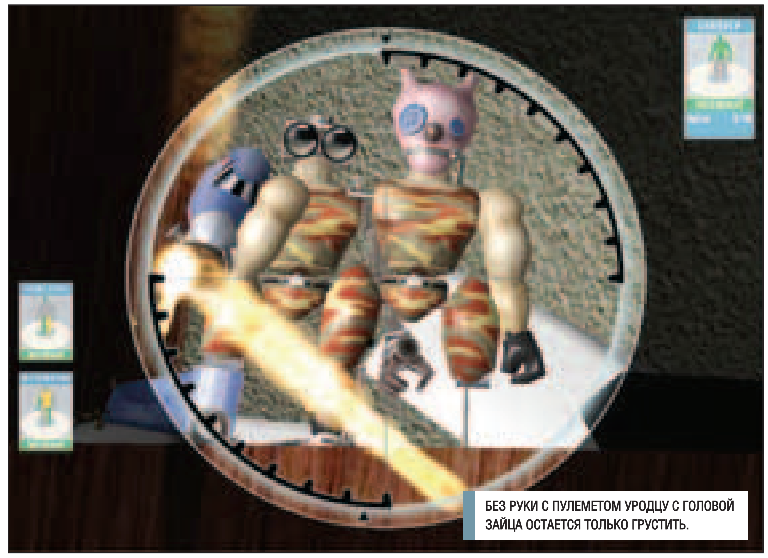
Продаваться Star Wars: Empire at War, без сомнений, будет просто на «ура». Давненько мировые чарты не видели стратегий из вселенной «Звездных войн» с симпатичным графическим движком. А когда народ узнает, что для всех желающих приготовлена треуголка капитана имперской космической флотилии, то останется только следить за рекордно быстрым сметанием игры с прилавков.
«Звезду Смерти» и Star Destroyer'ы мы успешно уничтожаем уже не первый десяток лет, а вот управлять ими доводилось, к сожалению, нечасто. Но большинству игроков будет безразлично, что космос в очередной раз оказался плоским, как экран LCD-монитора. Ведь будут давно знакомые очертания кораблей и любимые с детства персонажи.
Что ж, а мы надеемся, что в окончательной версии игра хотя бы немного исправится. ■

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Матвей «hate008» Булохов
hate008@gameland.ru



НЕТ, ЭТО НЕ МЫ. ОНИ САМИ… НЕПОДАЛЕКУ ОКАЗАЛАСЬ ТОЧКА ВОЗРОЖДЕНИЯ КАМИКАДЗЕ.



БЕЗ РУКИ С ПУЛЕМЕТОМ УРОДЦУ С ГОЛОВОЙ ЗАЙЦА ОСТАЕТСЯ ТОЛЬКО ГРУСТИТЬ.

«REFUZE. Атака брака»



А виноваты во всем хакеры

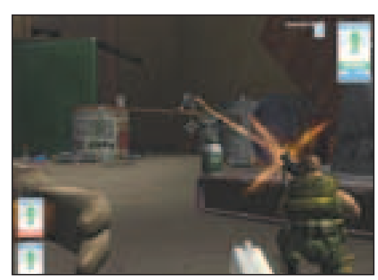
Эти сетевые пацифисты все перепутали. Вместо Пентагона они надругались над проектами солдатиков, лежавшими на сервере завода игрушек. Заводской контроль качества пометил уродцев как бракованных («REFUZE»), обидев их до глубины пластмассовой души. Захватив с собой испорченные чертежи, они сбежали в пустующий дом и наладили штамповку себе подобных, дабы отомстить всему миру за столь жестокое отношение. Мораль истории: «Ломать надо с умом».

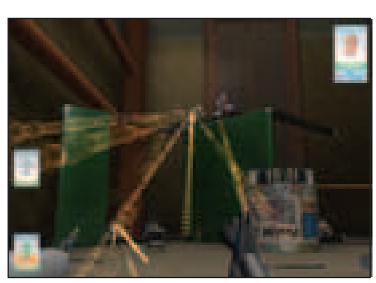
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	IDDK
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	IDDK
РАЗРАБОТЧИК:	Multisoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2006 года

ОНЛАЙН:
http://refuse.iddk.ru

Штурмовик притаился за ножкой стула. В его рюкзаке лежали отстреленные ноги, голова держалась на честном слове, а до спасительных тюбиков с клеем было ох как далеко. Казалось, врагам, засевшим под полом, не будет конца… Скоро разработчики из Multisoft предложат нам вымести из трехэтажного американского дома злонамеренных игрушечных мутантов. В этом деле помогут вид от третьего лица, три персонажа и восемь видов оружия.

Пока перед нами одна миссия. В ней нет танков, боссов и крупнокалиберных пушек: «гвоздоракетницы», разбрасывающей при взрыве гвозди на манер шрапнели, и базуки с лазерным наведением снарядов (как в Half-Life). Но все остальное вполне позволяет оценить замах идеи. Сразу бросается в глаза «пазловость» геймплея. Перед нами большая комната. Задача – добраться до двери. Если ринуться напролом, то игра предложит переиграть миссию очень скоро: без осмотра на местности не обойтись. Путей до заветной двери существует как минимум три. Осторожно пробраться поверху (по трубам и полкам), спуститься на пол, где скопились главные вражеские силы, или прокрасться по темным переходам под полом. Выбрав, нужно очистить дорогу от игрушечных калек. Здесь очень кстати придется возможность прицельными выстрелами отстреливать руки-ноги: враги возрождаются (иногда прямо на наших удивленных глазах), поэтому оторвать конечность с автоматом, оставляя врага в живых, – не самая плохая идея. Почему калеки? Взгляните на иллюстрации. Эти бедняги, состоящие из обломков самолетиков, циркулей, карандашей, перочинных ножиков и батареек, не только жалко выглядят. Они еще и анимированы подобающе: ковыляют, ползают, прыгают на одной ноге. В любой другой игре такие неуклюжие модели были бы недопустимы, но здесь они прекрасно исполняют задумку игрового дизайнера. А вот скудность текстур и простоту моделей самой комнаты на замысел списать сложно. Помните темноту в Doom 3? Она создавала настроение и позволяла играть на относительно слабых видеокартах. Здесь тоже темно, но дело, кажется, не в антураже. Командный аспект игры пока не раскрыт. Управляя одним из солдат, мы можем отдавать приказы остальным. Но воплощение дружественного AI оставляет желать лучшего. Поправят ли к релизу?..■

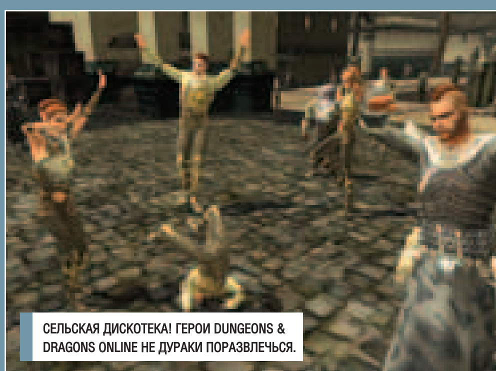







ПОГИБШИЙ ГЕРОЙ ОСТАВЛЯЕТ ПОСЛЕ СЕБЯ МИСТИЧЕСКИЙ КАМЕНЬ ДУШИ. ЧТОБЫ ОЖИВИТЬ ХЛАДНЫЙ ТРУП, ТОВАРИЩИ ДОЛЖНЫ ОТНЕСТИ КАМЕНЬ К АЛТАРЮ.


В ИГРЕ ВСТРЕТЯТСЯ КАК ЗНАКОМЫЕ D&D-МОНСТРЫ, ТАК И КОЕ-ЧТО НОВЕНЬКОЕ. ВОТ, НАПРИМЕР: ТЕМНЫЙ ЭЛЬФПИОН ИЛИ ДРОУ-СКОРПИЭЛЬФ?


СЕЛЬСКАЯ ДИСКОТЕКА! ГЕРОИ DUNGEONS & DRAGONS ONLINE НЕ ДУРАКИ ПОРАЗВЛЕЧЬСЯ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	MMORPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari (США) Codemasters (Европа)
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Turbine
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
ДАТА ВЫХОДА:	март 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.ddo.com

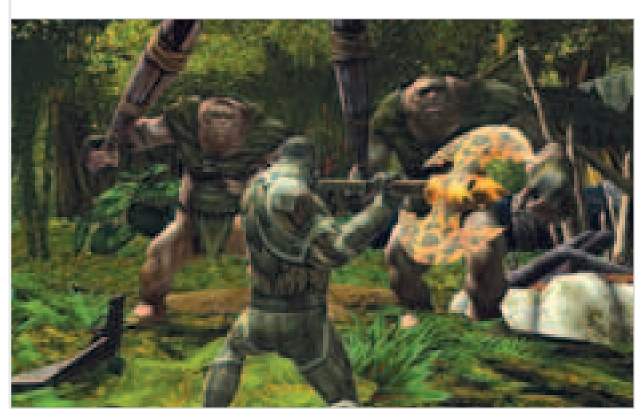
Dungeons & Dragons Online: Stormreach

Не еще одна MMORPG, а точная онлайновая копия настольных похождений по правилам Dungeons & Dragons.

Давным-давно, когда компьютеры были большими и дорогими, энтузиасты проводили ролевые игры за столом, с карандашами, листами бумаги и кубиком d20. Dungeons & Dragons – так называется пра-пра-прародитель всех ролевых игр на свете. На протяжении последних двадцати лет многие компьютерные RPG старались повторить успех настольного собрата. Из самых свежих примеров – Temple of Elemental Evil и Neverwinter Nights. В последней, если помните, был даже отдельный режим создания миров – для тех, кому не терпелось помучить любознательных приключенцев. Вот и Dungeons & Dragons Online: Stormreach – не обычная многопользовательская игра, а следующий шаг к настоящей онлайновой адаптации Dungeons & Dragons. Классическая завязка настольного сценария по D&D от неизобретательного мастера: партия сидит в таверне, ест-пьет, и тут к героям подходит таинственная личность и предлагает задание. Такой же подход исповедуют и разработчики Dungeons & Dragons Online. В таверне города Stormreach собираются пьяные волшебники, отдыхающие паладины, странствующие монахи и карманники в поисках наживы. Именно в таверне герои напрашиваются на квесты. В городе вы должны найти себе товарищей и сформировать партию (максимальный размер ее еще не известен, но, говорят, больше шести ни-ни), затем зайти в таверну и поболтать с NPC. Тут игра мгновенно перенесет вас в подземелье: в Dungeons & Dragons Online нет огромного мира, которым гордятся обычные MMORPG вроде World of Warcraft. Есть только город и подземелья. Очень, очень много подземелий, в честь которых Dungeons & Dragons получила свое название. Все катакомбы были созданы разработчиками вручную, в каждом – единственные в своем роде головоломки, секретные двери, шкафы со скелетами и ямы с кольями. Подземелье загружается на сервере в специальную область, куда можете попасть только вы и ваша партия: таким образом, вы в компании друзей путешествуете внутри обычного D&D-сценария, как много раз делали в не-онлайновых

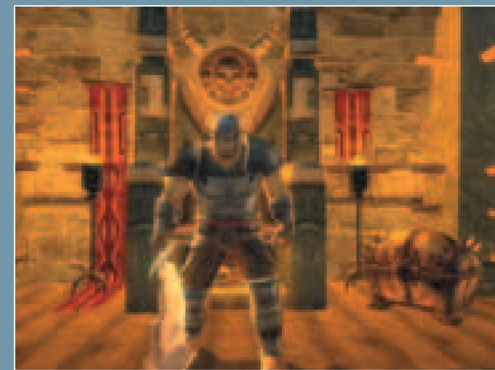
Мнение игроков

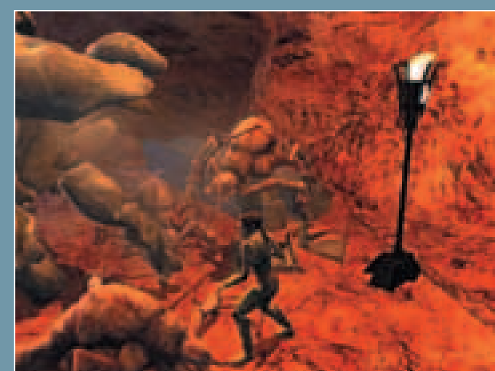
Что думают игроки о MMORPG? Позволим себе процитировать пользователя Kagata с сайта GameFAQs.com, который точно подмечает недостатки современных многопользовательских игр: «По мне, так отсутствие единых подземелий для всех игроков в Dungeons & Dragons Online – манна небесная. Нет ничего тупее, чем шагать за сто километров, чтобы убить сто големов, чтобы получить сто ледяных сердец, чтобы идти сто километров обратно и получить еще один такой же квест, только с огненными сердцами взамен. Я отрицаю такой «огромный мир», в котором нет ничего, кроме декораций. Именно поэтому я терпеть не могу World of Warcraft. В топку!»





У ЭЛЬФИЙКИ ЯВНЫЕ ПРОБЛЕМЫ С ПРОПОРЦИЯМИ. ИЛИ РАКУРС ТАКОЙ НЕУДАЧНЫЙ?

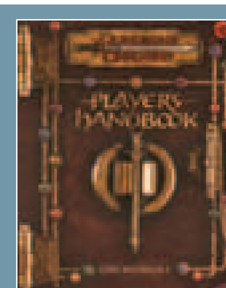




Краткая история D&D

За более чем 30 лет вышло огромное количество расширений, дополнений, переизданий и сборников правил D&D, в хронологии которых сам черт ногу сломит. Вот наш краткий гид по версиям D&D:

- 1974 год: оригинальное издание Dungeons & Dragons (D&D).
- 1977 год: издание Advanced Dungeons & Dragons (AD&D), расширенной системы правил, пригодной для более сложных приключений. В период с 1977 по 1979 годы были опубликованы три базовые книги: Player's Handbook (PHB, «Справочник игрока»), Dungeon Master's Guide (DMG, «Гид для ведущего») и Monster Manual (MM, «Энциклопедия монстров»).
- 1989 год: вторая редакция Advanced Dungeons & Dragons (AD&D 2nd Edition), в которую вошли все изменения, внесенные в игру за прошедшие десять лет.
- 2000 год: третье издание, Dungeons & Dragons 3rd Edition. Огромные изменения в правилах, переработка механики.
- 2003 год: третье с половиной издание, Dungeons & Dragons 3.5. Исправленная и дополненная версия правил третьего издания.



Что самое удивительное, в Dungeons & Dragons Online героям не начисляется опыт за упокоенных чудищ.



ПО СТАРОЙ ТРАДИЦИИ, «ПОДЗЕМЕЛЬЕМ» В D&D НАЗЫВАЕТСЯ ЛЮБАЯ ОГРАНИЧЕННАЯ ТЕРРИТОРИЯ С МОНСТРАМИ.

RPG. И разработчики уж постараются, чтобы приключения в Dungeons & Dragons Online были не менее запоминающимися, чем в других играх. Каждое подземелье – целый мир, где есть монстры, сокровища, ловушки, тайные ходы, загадки, NPC и боссы. Боссов, кстати, убивать обязательно только в том случае, если в подземелье завалятся шестеро небритых воинов с ржавыми топорами. Сбалансированная партия найдет несколько выходов из неприятной ситуации: воры могут обнаруживать секретные двери, обезвреживать ловушки, взламывать замки и красть кошельки с поясов ничего не подозревающих NPC. Клирики, как положено, исцеляют раненых и воскрешают павших, в свободное время – используют способность Turn Undead, в считанные секунды уничтожающую обнаглевшую нечисть. Рейнджеры умеют находить общий язык со зверями, маги профессионально кидаются молниями и огненными шарами. Кроме того, иногда будет полезно иметь в партии интеллигентного оратора с безупречной репутацией – умелые переговоры способны вытащить любителя приключений из многих неприятностей. Что самое удивительное, игра вообще не начисляет опыт за упокоенных чудищ. Можно устроить зачистку подземелья, а можно проскочить мимо монстров незамеченным – обе партии получат одинаковое количество очков опыта за решение квеста. Суть Dungeons & Dragons Online – не утомительное изведение одинаковых

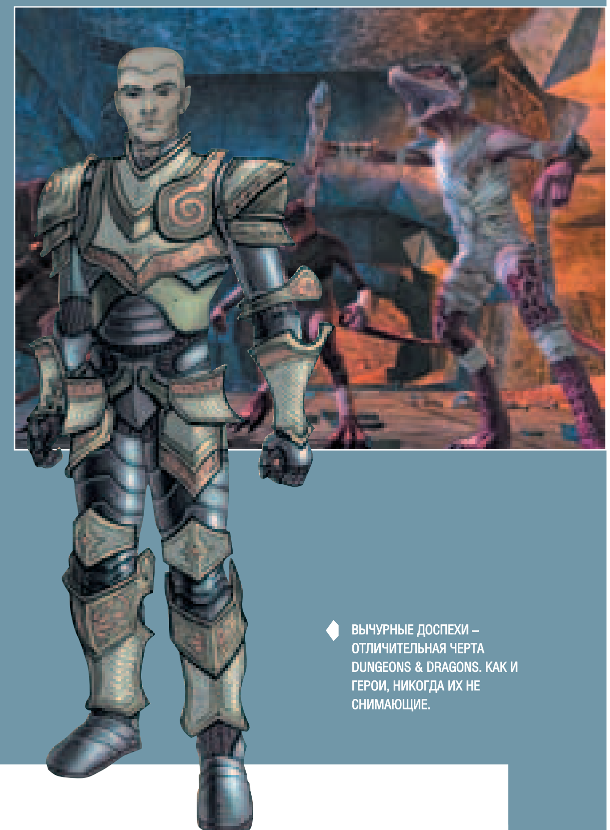
Голосовой чат!

Dungeons & Dragons Online: Stormreach – одна из первых MMORPG со встроенным голосовым чатом. Это значит, что приключенцы, путешествующие в одной партии, смогут общаться друг с другом через микрофоны. В битвах по правилам D&D жизненно важно умелое взаимодействие участников, и наладить его при помощи голосового чата куда проще, чем набирая малограмотные сообщения с клавиатуры.





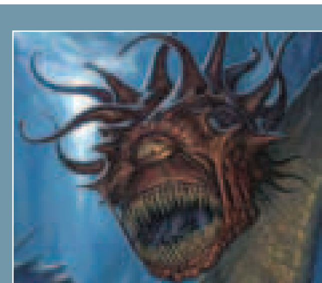
ПОДЗЕМЕЛЬЯ СОЗДАЮТСЯ ВРУЧНУЮ, ПОЭТОМУ КАЖДОЕ БУДЕТ ОТЛИЧНЫМ. ОТ ДРУГИХ.

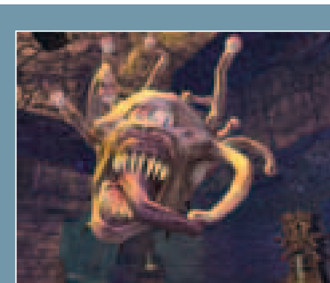


ВЫЧУРНЫЕ ДОСПЕХИ – ОТЛИЧИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА DUNGEONS & DRAGONS. КАК И ГЕРОИ, НИКОГДА ИХ НЕ СНИМАЮЩИЕ.

О монстре, которого мы боимся

Одна из немногих оригинальных страхолюдин Dungeons & Dragons зовется бехолдером и выглядит как парящая в воздухе голова с одним глазом и огромной пастью. Вместо волос у бехолдера – отростки с небольшими глазками. Центральное око дает созданию полный иммунитет ко всякой магии, а каждый глазок может творить свое заклинание: например, Disintegrate, которое превращает воина в горстку пыли, или Flesh to Stone, обращающий плоть в камень. Именно бехолдер был запечатлен на обложке описания Grayhawk, одного из первых миров для Dungeons & Dragons. Впоследствии эти вымышленные создания перекочевали в Forgotten Realms, а оттуда – в Эберрон, в игры Dragonshard и Dungeons & Dragons Online. Кстати, именно с бехолдеров списали летающих какодемонов в именитом шутере Doom.



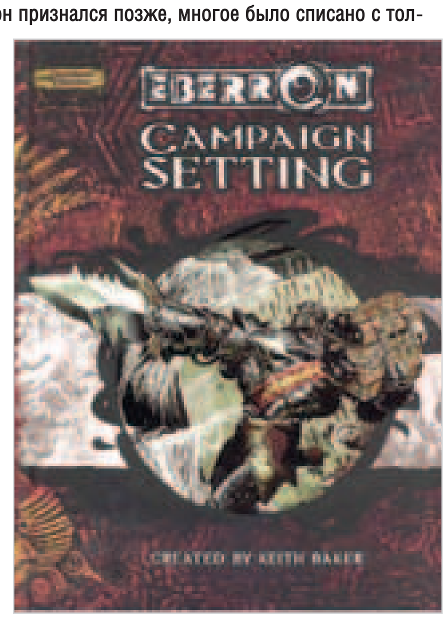


монстров, а командные приключения на необычных картах ручной работы. Остальные параметры игры приведены в умеренное соответствие толстенному своду правил Dungeons & Dragons редакции 3.5. Если правило можно перенести в онлайн без ущерба для геймплея, то именно так разработчики и поступали. В спорных случаях правила корректировались для соответствия реалиям MMORPG. Простой пример: в настольной версии игрок определяет «потенциал» своего героя броском кубиков, либо распределяет определенное количество очков по характеристикам. В первом случае, если кости ложились удачно, герой получался первоклассный, но, если не фартило, то выходил не герой, а так, дублер на полставки. В Dungeons & Dragons Online, из соображений баланса, всем персонажам доступен только второй вариант. Также, по понятным причинам, на каждом уровне опыта персонажу добавляется фиксированное, а не случайное количество очков здоровья: никому не хочется, чтобы будущее его героя зависело от генератора случайных чисел.

Действие Dungeons & Dragons Online происходит в мире Эберрон – там же, где бродили персонажи Dungeons & Dragons: Dragonshard. Эберрон – это мир «осовремененного» фэнтези, где обычные атрибуты «Забытых королевств» здорово разбавлены стимпанком. Разумеется, все фирменные прелести D&D в игре сохранились: ваш герой может быть человеком, эльфом, гномом, полуросликом или големом из новой расы warforged. Доступные классы: варвар, бард, клирик, воин, паладин, рейнджер, вор, волшебник и чародей. В первые месяцы после запуска Dungeons & Dragons Online герои смогут дорасти только до десятого уровня (с четырьмя загадочными «рангами» в каждом), ну а дальше – планов громадье! Новые подземелья, новые расы, новые способности и заклинания, «престижные» классы, доступные только опытным героям, элитные подземелья. Все будет, если только игра по правилам D&D через Интернет окажется конкурентоспособной на фоне мультяшной World of Warcraft, бесплатной Guild Wars, кавайной Ragnarok Online, возвышенной Final Fantsy XI, героической EverQuest II и тысячи других онлайновых RPG. ■

Мир «Эберрон» – где это?

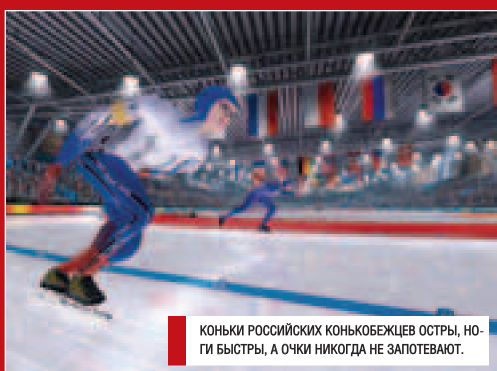
Действие большинства компьютерных игр по правилам D&D (например, Baldur's Gate или Icewind Dale) происходило в традиционном фэнтези-мире Forgotten Realms («Забытые королевства»). В середине восьмидесятых его «придумал» библиотекарь Эд Гринвуд (на самом деле, как он признался позже, многое было списано с толкиеновского Средиземья и древней мифологии). В 2002 компания Wizards of the Coast провела конкурс на лучшую замену «Королевствам». Его выиграл мир Эберрон Кейта Бейкера. Самое существенное отличие: магия, которой пропитан Эберрон. На улицах его городов горят волшебные светильники, а по странам ходят колдовские скорые поезда.







ВОТ ЖЕ ЗАКАЛКА: БИАТЛОНИСТКА ЛЕЖИТ НА ОГНЕВОМ РУБЕЖЕ БЕЗ ШАПКИ!



КОНЬКИ РОССИЙСКИХ КОНЬКОБЕЖЦЕВ ОСТРЫ, НОГИ БЫСТРЫ, А ОЧКИ НИКОГДА НЕ ЗАПОТЕВАЮТ.



ЛЫЖНИК ПРОЕДЕТ ПЯТЬДЕСЯТ МЕТРОВ И ВЗМОЕТ В НОЧНОЕ НЕБО. НО НА ФИНИШЕ ЕГО ЖДЕТ РАЗОЧАРОВАНИЕ: БУТАФОРСКАЯ ДЕРЕВНЯ.



Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	sports
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	2K Sports/ISM
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	2K Sports
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2006 года

■ ОНЛАЙН:
http://www.2ksports.com

Torino 2006

Чтобы хоть как-то разнообразить жизнь спортивного телеболельщика, 2K Sports выпускает Torino 2006.

В декабре Олимпийский комитет России огласил «медальный план» нашей сборной на предстоящей Олимпиаде в Турине: 7 золотых, 5 серебряных и 13 бронзовых медалей. Однако даже самые оптимистичные независимые эксперты с грустью отмечают, что и при наилучшем раскладе XX зимние Олимпийские игры принесут российской команде не больше 70% намеченных наград. Неутешительные предсказания подтверждает статистика: четыре года назад наши грозились привезти из Солт-Лейк-Сити 24 медали, а вернулись с 13.

Зато у российских геймеров нет поводов для беспокойства. В выходящей совсем скоро официальной игре по зимней Олимпиаде 2006 представлены восемь спортивных дисциплин. А это, учитывая виртуозность наших игроков, – уже двадцать четыре призовых места.

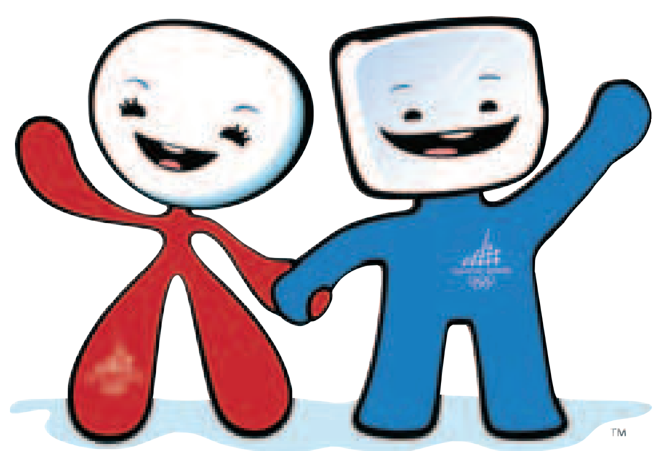
Разработчик, студия 2K Sports, в конце прошедшего года громогласно заявила о намерении сделать игру по зимней Олимпиаде. Еще бы: компания заручилась непосредственной поддержкой МОК. От внезапного успеха у 2K Sports попросту «свернуло башню»: маркетинговый директор 2K Sports Матиас Венер назвал Torino 2006 «поразительной», а исполнительный директор ISM Раймонд Голдсмит – «успешной». Уверенности хоть отбавляй. Но в пресс-релизе об ее отличительных особенностях говорится крайне мало. Не указано даже, какие виды спорта будут представлены, названа только таинственная цифра – 8. Про графику, геймплей или еще что-нибудь – ни слова. Зато много – про живописные ландшафты, Amped 3 и «маленький» городок Турин с почти миллионным населением.

Вспоминается Salt Lake 2002 с отлично нарисованным окружением и незатейливым игровым процессом. Большинство спортивных дисциплин было выполнено в стиле какого-нибудь DDR: игроку приходилось просто успевать нажимать клавиши в указанной последовательности, а спортсмены уже сами доделывали оставшуюся работу. Поэтому, глядя на Torino 2006, мы не исключаем повторения этой истории.

Чтобы создать действительно интересный олимпийский спортсим, 2K должна придумать что-то необычное. Нет, не обувать лыжников в коньки или давать хоккеистам щетки для керлинга вместо клюшек, а разнообразить участие игрока в процессе завоевания медалей. ■

Лица туринской национальности

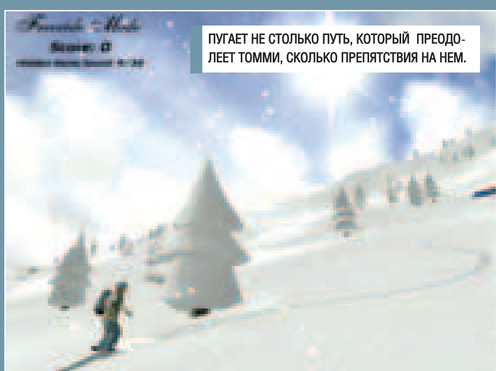
Как и у любого крупного спортивного события, у Туринской Олимпиады есть свои символы. Или, как модно сейчас говорить, – мэскоты. Зовут этих самых мэскотов Неве и Глиз, но понять, что они собой представляют, без объяснений довольно сложно. После долгих размышлений мы пришли к выводу, что Неве, девочка, – это снежинка, а Глиз, мальчик, – это кубик льда. Неве и Глиз держатся за руки и во весь рот улыбаются одним, почему-то круглым, зубом, символизируя тем самым отказ от посещения стоматолога. Хотя создатель персонажей, португальский дизайнер Педро Альбукерке, говорит, что они «представляют такие олимпийские ценности, как дружба, честная игра и дух соперничества».




NEURO
МЫСЛЬЮ МОЖНО СПАСТИ.
МЫСЛЬЮ МОЖНО УБИТЬ.
В ПРОДАЖЕ С ФЕВРАЛЯ
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ
HOMEPLANET
«Потрясение от игры может оказаться настолько сильным, что, возможно, выявит и ваши скрытые таланты».
- Страна игр №11, 2005
«Это трудно описать словами, это надо видеть самому!»
- PC игры №7, 2005
В каждой коробке с игрой Neuro - шанс выиграть домашние кинотеатры AVE!
ave.ru
AVE выходит на новый уровень
AVE EC 360
Одна из самых универсальных систем AVE.
Высокая четкость, детальность звучания – одни из лучших в данном ценовом диапазоне. В кино формирует очень точную картину с четкой локализацией источников.
В музыке – одинаково уверенная работа и на роке, и в джазе...
«Соблазнительная цена и масштабное воспроизведение кино»
– журнал «What Hi-Fi? Звук и Видео»
7 940* руб.
AVE
Генеральный дистрибьютор:
«Erimex – Акустические системы»
тел. +7 (095) 221-6180, 221-6190
Русс обит-М
REVOLT GAMES
© 2005 «Revolt Games». All rights reserved. © 2005 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены.



ИСПОЛНЕНИЕ GRAB-ФИГУР ПОХОЖЕ НА ИГРЫ TONY HAWK'S: ТРЮК ПРОДОЛЖАЕТСЯ, ПОКА ПАЛЕЦ НА КНОПКЕ.



ПУГАЕТ НЕ СТОЛЬКО ПУТЬ, КОТОРЫЙ ПРЕОДОЛЕЕТ ТОММИ, СКОЛЬКО ПРЕПЯТСТВИЯ НА НЕМ.



ТЯЖЕЛА И НЕКАЗИСТА ЖИЗНЬ ПРОСТОГО СНОУБОРДИСТА. СНЕЖНЫЕ ЛАВИНЫ, СБИВАЮЩИЙ С НОГ ВЕТЕР И ОБЖИГАЮЩИЕ КОЖУ МОРОЗЫ – КОМУ ЗАХОЧЕТСЯ ЗАНИМАТЬСЯ ТЕМ, ЧТО ДЕЛАЕТ ТОММИ БРАННЕР?



Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	sports
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Bongfish Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.stokedrider.com/

Stoked Rider featuring Tommy Brunner

Острый недостаток сноуборд-аркад на PC собирается восполнить студия Bongfish Interactive.

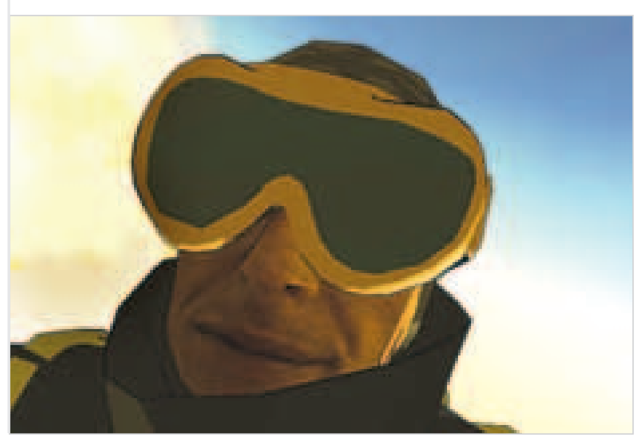
Основатели Bongfish Interactive Клаус Хуфнагль (Klaus Hufnagl) и Михаэль Путц (Michael Putz) живут в славном австрийском городе Грац с населением в четверть миллиона человек. Город известен россиянам потрясающими горнолыжными трассами, пятитысячным стадионом «Арнольд Шварценеггер» и футбольной командой «Штурм». Разработчики дышат свежим горным воздухом, пьют чистую воду, а из окна своего офиса видят молочные склоны Альп. Изредка, когда им не досаждают всякие издатели, они выбираются в горы, чтобы покататься на лыжах или сноуборде, погреться в кафе возле камина и пропустить стаканчик другой глинтвейна. Однако сейчас Клаусу, Михаэлю, их помощникам и начальникам не до отдыха: готовится к выходу Stoked Rider featuring Tommy Brunner, главное детище Bongfish Interactive за последние несколько лет и достойный PC-ответ приставочным SSX, Amped, Shaun Palmer's Pro Snowboarder и ESPN Winter X-Games Snowboarding вместе взятым. Ликуйте, бесконсольные лыжники и сноубордисты! Скоро у вас тоже появится своя компьютерная версия Эльбруса, Кировска, ну, или, на худой конец, подмосковного «Воллена».

БОЛЬШОЙ МАЛЫЙ ЖАНР

Stoked Rider featuring Tommy Brunner – это существенно улучшенная и переработанная версия простого Stoked Rider семилетней давности. Тогда, в 1999-ом, Хафнагль и Патц при поддержке передовика французского freeware-производства Алана Виллема (Alain Villaume) создали легковесную аркадку Flow. Выпуск игрушки был приурочен к старту рекламной кампании одноименных сноубордов и, по задумке заказчиков, должен был подстегнуть интерес прорайдеров к новой марке. Троица разработала Flow в рекордно короткие сроки и разместила бесплатно в Интернете. Однако успеха компании, заказавшей Хафнаглю и Патцу столь необычную работу, игра не принесла – доски продавались из рук вон плохо. Зато за те месяцы, что Flow находилась на сайте, ее успело скачать огромное количество пользователей. Отклик Михаэля и Клауса на столь неожиданное оживление игроков последовал незамедлительно: Flow переимено-

Загадочный Томми Браннер: его не знали даже в лицо

Томми Браннер – живая пока еще легенда мирового фрирайда. Как он умудряется делать разнообразные опасные трюки на огромных высотах и бешеных скоростях и при этом оставаться живым и невредимым, одному только Богу известно. Ведь то, что вытворяет Томми, не показывают массовой аудитории по телевизору: попросту не спасет предупреждение «Не пытайтесь повторить это дома». Головокружительные взлеты, виртуозные перевороты, уверенные приземления – и все это на семи продувных сквозняках и рядом с кружащимся снежным вихрем. Сейчас этот отважный сноубордист известен только узкому кругу читателей специализированных журналов, но скоро, уверены, все изменится.





КАЖЕТСЯ, ГДЕ-ТО ВСТРЕЧАЛИСЬ. ПРИСУТСТВИЕ В ИГРЕ ПЕРСОНАЖА ИЗ ОРИГИНАЛЬНОЙ STOKED RIDER – ВЕРНЫЙ ЗНАК КАЧЕСТВА: В BONGFISH НЕ ЗАБЫЛИ СИМВОЛЫ, НА КОТОРЫХ КОГДА-ТО ДЕЛАЛИСЬ ДЕНЬГИ.



ПРИ ШТОРМОВОМ ПРЕДУПРЕЖДЕНИИ НОРМАЛЬНЫЕ ЛЮДИ НА УЛИЦУ НЕ ВЫДУТ. А ТОММИ УЖЕ СНАРЯДИЛСЯ В ГОРЫ.

Ageia, physx и bongfish interactive: пятерка по физике

На официальном сайте компании AGEIA, про революционный физический чипсет которой сейчас не пишет разве что ленивый, Stoked Rider featuring Tommy Brunner – в одном списке с Unreal 3 и Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter. Хорошее соседство. Основные достоинства технологии PhysX – это универсальная система просчета повреждений, движения мягких тел, волос и одежды. То есть, если в Unreal 3 мы подпалим голову какому-нибудь мохнатому монстру, то сначала загорятся волосы, а уже потом все остальное. Причем, подробности и нюансы нам буду видны. Ну или, скажем, в Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter кидаем мы гранату в воду, а сила взрыва из-за сопротивления получается меньше ожидаемой. Но вот что можно сделать с такой физикой в Stoked Rider featuring Tommy Brunner, где кругом снега, снега, снега, не совсем понятно. Хотя это, согласитесь, заманчиво: доскональный просчет физики снега. Так и до специальной оценки в рецензиях недалеко.



вали в Stoked Rider и стали распространять за деньги. Вследствии число людей, поигравших в Stoked Rider, увеличилось в разы. Так собранная практически «на коленке» поделка, выполненная ради неплохой прибавки к зарплате, со временем превратилась сначала в один из первых вместе с Elastomania хитов Сети, а затем и в полноценную модную фрирайд-аркаду.

ОН БЕСКРАЙНИЙ

Основой Stoked Rider были полностью открытые для катания огромные игровые площади. Самый обыкновенный заезд всегда начинался одинаково: игрок появлялся в некой неизвестной точке на довольно приличной высоте, падал вниз на гору, а дальше, набрав сумасшедшую скорость, несся по наклонной до упора, выделывая при этом разнообразные трюки. Процесс был совершенно не контролируемым: тормозов у сноуборда, понятное дело, нет, и держаться на ногах приходилось до первого падения. Stoked Rider featiruing Tommy Brunner предлагает обновленный вариант этого экстремального развлечения. Теперь на склон игрока высаживает вертолет, а спуск для удобства прохождения подразделяется на несколько этапов. Но в целом идея останется той же: полная свобода в выборе маршрута, стиля катания и трюков. Один на один с природой, один на один со стихией. Если осмелился высадиться, пеняй на себя: остановиться сможешь только, когда упадешь. Упал – вызываешь вертолет – и привет, все сначала. Ну прямо как в жизни. Разве что только с вертолетом – так подниматься быстрее.

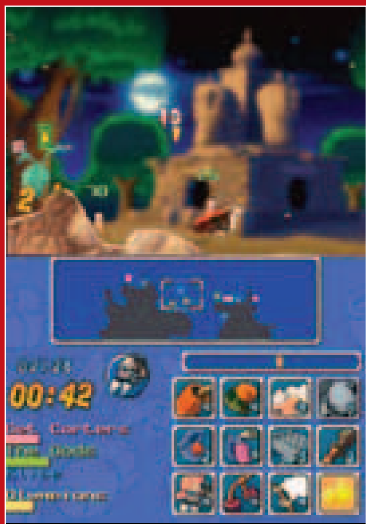
В целом, идея останется той же: абсолютная свобода в выборе маршрута, стиля катания и трюков.

ОЧЕРТАНИЯ УСПЕХА

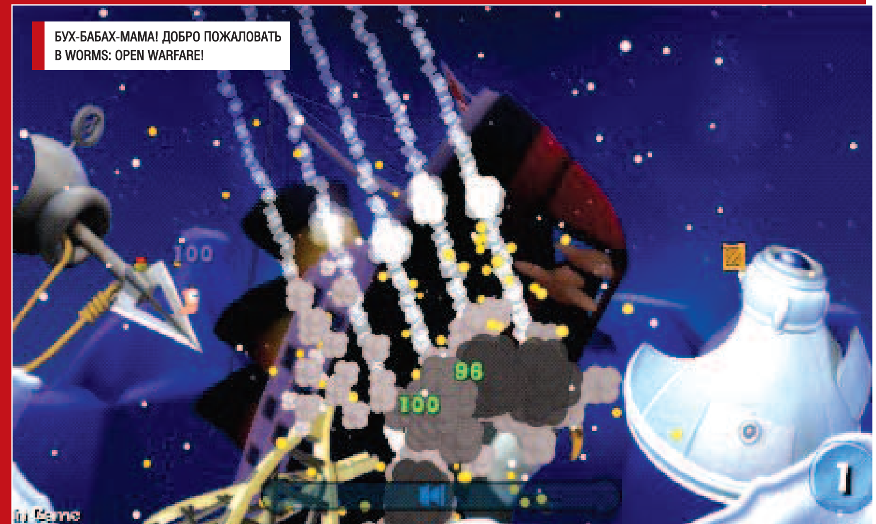
Внешне – и это еще одна главная и вместе с тем неожиданная особенность игры – Stoked Rider featuring Tommy Brunner будет походить на рисованную XIII. Сочные краски, угловатые небрежно выведенные линии и по несколько раз обведенные черным цветом контуры: cel-shading возвращается. Возвращается со щитом. Сделать в этом необычном стиле сноуборд-аркаду до сей поры никто никогда не решался, и поэтому Stoked Rider featuring Tommy Brunner почти наверняка привлечет внимание самых разных игроков, начиная от тинейджеров и заканчивая профессиональными бордерами. А популярность игры среди широкой аудитории – это, если кто забыл, важнейшая цель для таких, как Bongfsh Interactive, крошечных студий. Одним словом, удачный ход. ■

Редактор погодных условий: я тучи разведу руками

Если не брать в расчет cel-shading графику, манящую свободу действий и самого великого Томми Браннера, то самой значимой особенностью Stoked Rider featuring Tommy Brunner можно назвать встроенный редактор погоды и уровней. Посмотрите сами: простота в использовании, восемь различных опций с изменяющимися параметрами (от времени начала заезда до силы ветра и кучности облаков) и, главное, возможность проектировать собственные уровни, а затем выкладывать их в Интернет на специальный сервер общего доступа. Если Bongfish не схалтурит и выполнит все обещания, мы получим хорошее продолжение Elastomania.







БУХ-БАБАХ-МАМА! ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В WORMS: OPEN WARFARE!

PC | PSP | DS | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru



- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation Portable, Nintendo DS
- **ЖАНР:** action/strategy
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** Vellod Impex
- **РАЗРАБОТЧИК:** Team 17
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4 (обе версии игры)
- **ДАТА ВЫХОДА:** 17 марта 2006 (Европа)

- **ОНЛАЙН:**
http://www.team17.com

Worms: Open Warfare



«Червяки возвращаются, червяки возвращаются!»

Ох, сколько раз за прошедшие десять с хвостиком лет нам приходилось слышать этот клич... И всегда известие о новом явлении милейших кольчатых терминаторов вызывало если не бурный восторг, совмещенный с метанием утюгов из окна, то одобрительную улыбку точно. Еще бы, ведь всем и каждому известно: ничего на свете лучше нету, чем новая часть сериала Worms.
Итак, они возвращаются. Злобные, кровожадные, жестокие червячки умудряются оставаться такими милыми и забавными! Они вновь выползают из земных недр, чтобы прибрать к рукам владельцев игровых систем PlayStation Portable и Nintendo DS.
Вместе с анонсом Worms: Open Warfare прибыла самая приятная весть для поклонников ранних частей сериала: студия Team 17, вынужденная считаться с ограниченными возможностями портативных систем, прекращает сомнительные эксперименты с непокорным третьим измерением и возвращает червячков в привычный и им и нам плоский мир. Трехмерные бэкграунды, двухмерные передние планы – получается самое настоящее 2.5D, как шутят разработчики.
Среди заготовленных для Open Warfare ландшафтов нашлось место открытому космосу, Древнему Египту, лесам и землям, залитым раскаленной лавой, – найдется где развернуться. И уж точно не будет недостатка в инструментарии для разрушения уровней: ракет, бомб, гранат, огнестрельного оружия и прочих традиционных для Worms средств ведения военных действий.
Несмотря на явные различия между PlayStation Portable и Nintendo DS, Worms: Open Warfare не заставит тех счастливчиков, что являются владельцами обеих консолей, стучаться головой о стену в тщетных попытках решить, какая версия лучше. Конечно, небольшая разница существует: на огромном экране PSP червяки наверняка будут смотреться получше, а при помощи стилуса DS (или даже собственного пальца) гораздо удобнее копошиться в меню выбора оружия, но суть у обеих игр одна и серьезной разницы между ними не ждите. ■



Даешь онлайн!

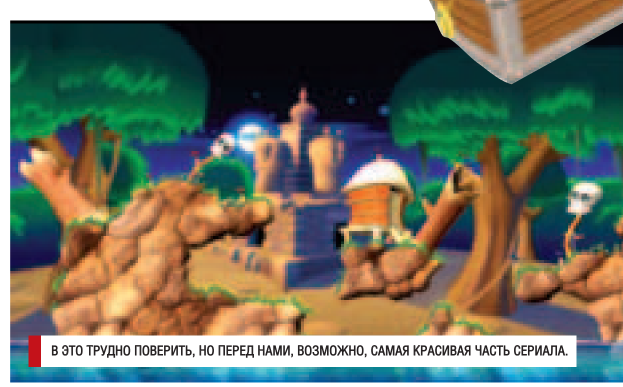
Главная роль в игре, конечно же, отводится мультиплееру. Версия для PSP помимо традиционного червячьего режима hot-seat, позволяющего закатить горячую рубку при помощи одной консоли и одного UMD, предложит еще и беспроводной режим на четыре персоны.

Двоечервье

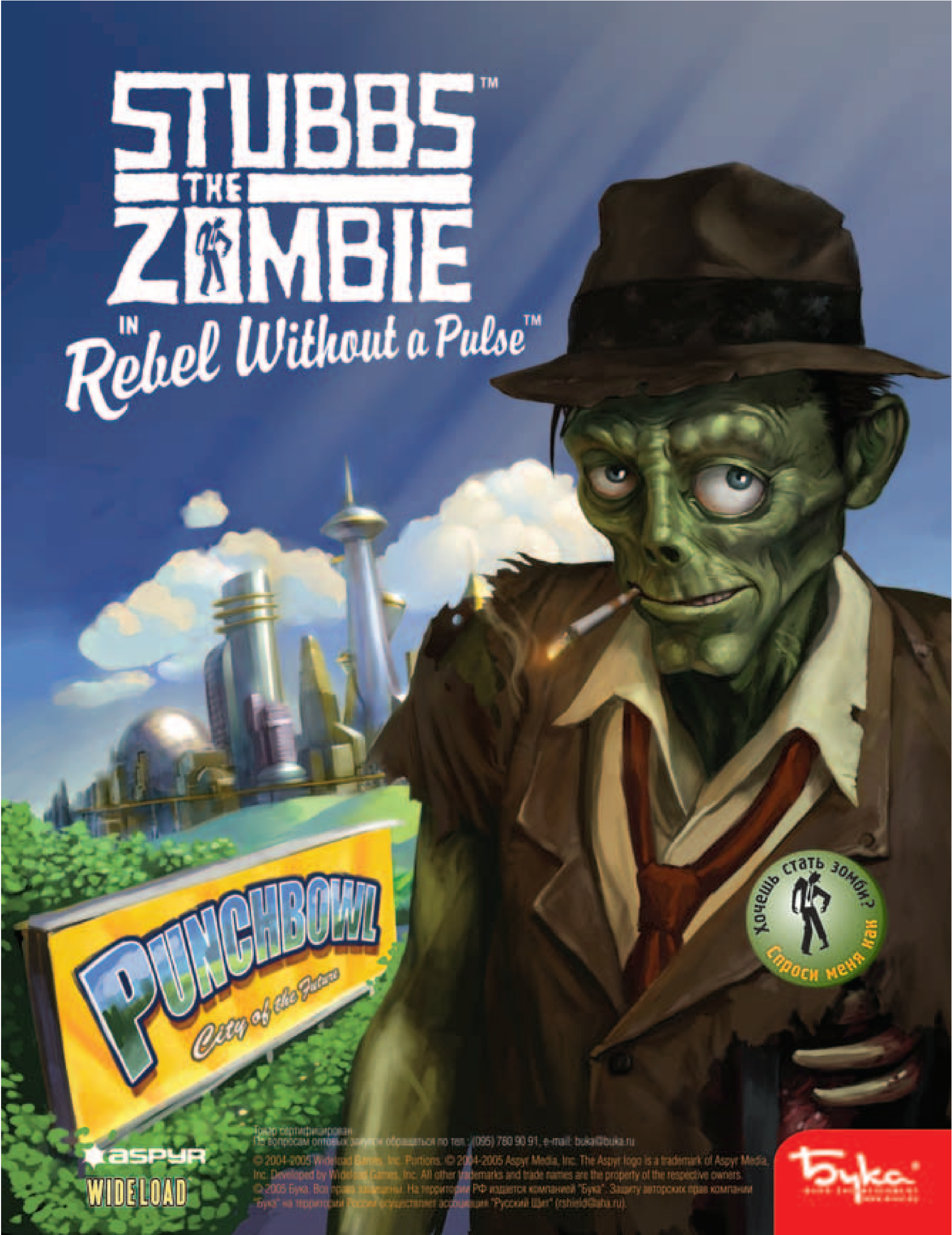
DS-вариант Worms: Open Warfare снабжается точно такими же вариантами мультиплеера. А вот о возможности пользоваться Wi-Fi Connection, к сожалению, пока ничего не сообщается, хотя такой режим для «портативных» червячков был бы просто идеальным. Впрочем, время для того, чтобы добавить эту функцию у THQ и Team 17 еще есть.







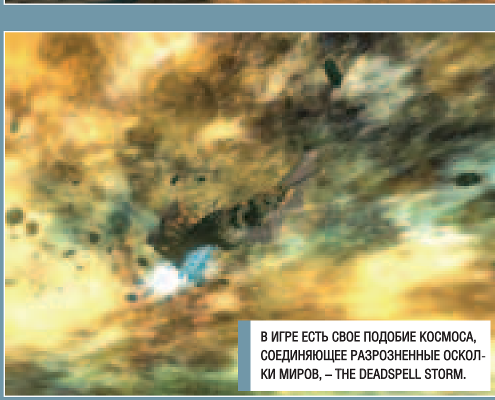
В ЭТО ТРУДНО ПОВЕРИТЬ, НО ПЕРЕД НАМИ, ВОЗМОЖНО, САМАЯ КРАСИВАЯ ЧАСТЬ СЕРИАЛА.



STUBBS THE ZOMBIE™
IN Rebel Without a Pulse™
PUNCHBOWL
City of the Future
Хочешь стать зомби?
Спроси меня как
Товар сертифицирован
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
© 2004-2005 Wideload Games, Inc. Portions. © 2004-2005 Aspyr Media, Inc. The Aspyr logo is a trademark of Aspyr Media, Inc. Developed by Wideload Games, Inc. All other trademarks and trade names are the property of the respective owners.
© 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).
ASPYR
WIDELOAD
Бука



ДВИЖОК UNREAL 2 ВСЕ ЕЩЕ МОЖЕТ ПОКАЗАТЬ КРАСИВЫЕ КАРТИНКИ.



В ИГРЕ ЕСТЬ СВОЕ ПОДОБИЕ КОСМОСА, СОЕДИНЯЮЩЕЕ РАЗРОЗНЕННЫЕ ОСКОЛКИ МИРОВ, – THE DEADSPELL STORM.



ЕСЛИ БЕЗ ГНОМОВ И ЭЛЬФОВ В ФЭНТЕЗИ МОЖНО, В ПРИНЦИПЕ, ОБОЙТИСЬ, ТО БЕЗ ПРЕКРАСНЫХ ВОЛШЕБНИЦ СОВСЕМ НИКАК.



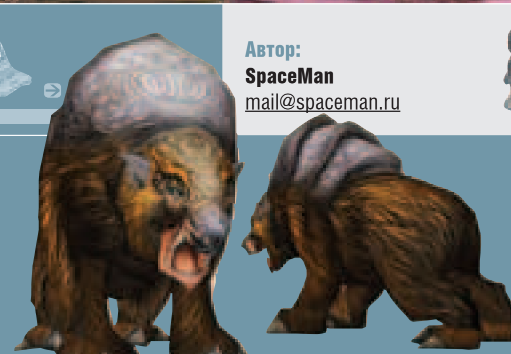
Автор:
SpaceMan
mail@spaceman.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	MMORPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Spellborn International
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.thechroniclesofspellborn.com

The Chronicles of Spellborn



MMORPG – до сих пор одно из самых выгодных вложений денег в индустрии. Но и самое рискованное.

Причину, по которой онлайновые RPG с фэнтезийным антуражем все еще появляются на свет после бескомпромиссного захвата рынка всемогущим World of Warcraft, мы склонны относить к разряду мистических. Тем не менее, факт остается фактом: ослепленные ярчайшим успехом Blizzard, команды молодых разработчиков садятся творить свои онлайновые миры в надежде на призрачный успех.
Chronicles of Spellborn обезоруживающе искренна в своем желании проглотить и переварить 40-50 часов любого на минуту оторвавшегося от другой MMORPG игрока.
Не побрезгает она и обычным оффлайновым геймером. В роли медовой приманки, на которую должны слететься любители фэнтези, шутеров, настольных игр и пазлов (!), выступают сильный, проработанный сюжет и активная система боя.
Согласно последним данным, ничем не разбавленный левелинг более не интересен широким массам. Большой корабль World of Warcraft показывает младшим братьям верное направление – квесты! Chronicles of Spellborn покорно внемлет старшему и пытается выстроить игровой процесс на кусочках собственной детально прописанной истории.
По мере их открытия игра развернет перед нами новые локации и возможности. Однако до сих пор не ясно, придется ли каждому по отдельности копаться в этой «санта-барбаре», или же история будет для всех общей, и для вхождения в игру нужно будет прочесть три томика краткого изложения уже пройденного другими сюжета.
Второй особенностью игры является необычная боевая система. Авторы Chronicles of Spellborn отказались от традиционной схемы, в которой нужно было лишь указать мышкой цель, а потом смотреть, как ваши показатели брони и атаки, сдобренные соусом случайных чисел, сравниваются с вражескими. Вместо этого они возложили такую ответственную работу на рефлексы игрока и толщину его подключения к Интернету.
По существу геймплей будет напоминать классические компьютерные экшены от третьего лица, осложнен-

Эстетика мутаций

Пытаясь придать игре узнаваемый внешний вид, художники Spellborn взяли на вооружение довольно интересный графический стиль. Он неплохо выглядит в иллюстрациях, но в 3D вызывает недоумение. Все эти концептуальные заигрывания с пропорциями, которые идеально подошли бы какому-нибудь готическому комиксу, в Chronicles of Spellborn превращают героев в неуклюжую насмешку над здравым смыслом. И это после сказочно красивых персонажей Lineage и карамельной рисованной патоки Guild Wars. Что ж, если создателям хотелось выделиться на фоне остальных – им это удалось.





ЗАДОХЛИКУ ВРЯД ЛИ ПОМОЖЕТ ЕГО СИНЯЯ МАГИЯ. СЛИШКОМ РАЗНЫЕ ВЕСОВЫЕ КАТЕГОРИИ.



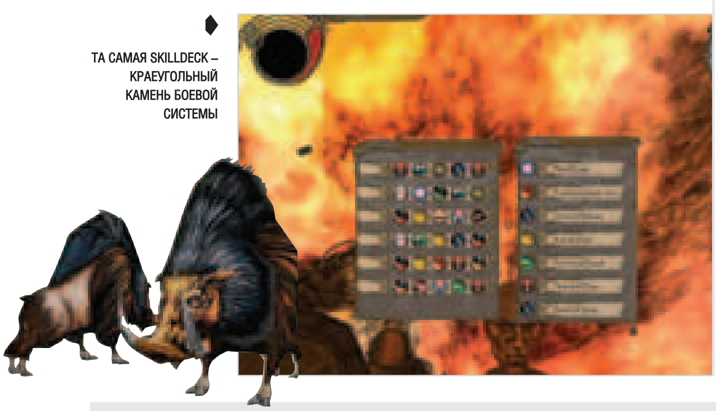
СУДЯ ПО ЧЕЛОВЕЧКАМ ВНИЗУ, РАЗМЕРЫ ЛОКАЦИЙ НЕ ВЫЗОВУТ НАРЕКАНИЙ.

Опять Воин, Маг и Вор. Сколько можно?

В игре планируется классическая фэнтезийная система профессий. Три архетипа, воин (warrior), волшебник (spellcaster) и бродяга (rogue), смогут выбрать специализации. Воину предстоит выбрать между Blood Warrior, Champion и Furyhammer; перед магом откроются дороги Rune Mage, Ancestral Mage или Oracle Disciple; а бродяга дорастет до Trickster, Facedancer или Dead Hand. Выбор профессии определит набор умений и дальнейшее развитие персонажа. Причем менять профессию в ходе игры будет нельзя. Сделано это для того, чтобы игроки не поддавались соблазну «стратегии дня», когда один из пользователей находит якобы оптимальное сочетание умений, дающее явное преимущество, а остальные просто копируют его находку. Однако игрокам будет позволено заводить несколько персонажей на одном аккаунте.



World of Warcraft показывает младшим братьям верное направление – квесты.



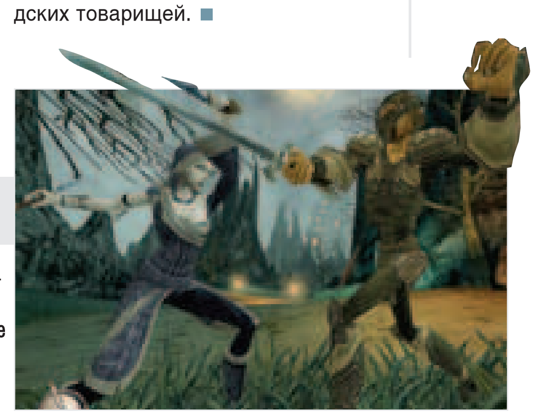
ТА САМАЯ SKILLDECK – КРАЕУГОЛЬНЫЙ КАМЕНЬ БОЕВОЙ СИСТЕМЫ

ные системой комбо-скиллов. Больше всего эта система будет напоминать небезызвестную Guild Wars. Колода, Skilldeck, состоит из шести групп, в каждую из которых вместятся пять умений. Расставив в Skilldeck все необходимое, игрок волен отправиться лупить монстров или других игроков.

В бою в любой отдельно взятый момент времени доступна только одна группа умений. Когда игрок использует из нее любой навык, он «перелистывает» Skilldeck на следующую группу. Выбирая умения в специальных последовательностях, можно неприятно удивить оппонента целой цепочкой ударов, эффект от которой окажется намного мощнее. Вкупе все это создает впечатление крепенькой MMORPG, старательно заимствующей хорошие находки у успешных онлайновых ролевых последних лет. Игра пытается понравиться всем сразу или хотя бы кому-нибудь, собираясь предложить подписчикам занятия на любой вкус. На этом фоне очень странно выглядят не самая простая в использовании боевая система, специфичный облик и ряд других спорных особенностей. В итоге это ставит под сомнение успех и без того нелегкого начинания голландских товарищей. ■

Убивай с умыслом

На важный для онлайновых RPG вопрос про PvP создатели игры тут же растекаются мыслью по древу, соглашаясь с тем, что PvP – это зло, но без него нынче никуда. В результате мы слышим обещания накормить всех овец, оставив при этом волков в целости и сохранности. Доселе бессмысленное кровопролитие будет подкреплено идейной базой: за каждым убийством будет стоять настоящий мотив. При этом бесцельное насилие будет караться не менее строго, чем у соседок по жанру.





ДУМАЮ, НЕ У ОДНОЙ МЕНЯ ЭТА СЦЕНА НАВЕВАЕТ МЫСЛИ О ЧЕТВЕРТОМ MYST. В ОБЩЕМ-ТО, ЭТО СКОРЕЕ ХОРОШО.



ВНЕ ВСЯКИХ СОМНЕНИЙ: МЕСТО ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ САКРАЛЬНОГО РИТУАЛА.



ТАКИЕ НАИВНЫЕ РОМАНТИЧЕСКИЕ СЦЕНЫ ДОЛЖНЫ ОСОБЕННО НРАВИТЬСЯ ДЕВУШКАМ. А НАРЯД ГЕРОИНИ – ЮНОШАМ, ЕСЛИ УЖ ОНИ КАКИМ-ТО ЧУДОМ ЗАТЕСАЛИСЬ В РЯДЫ ПОКЛОННИКОВ КВЕСТОВ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	The Adventure Company
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Streko-Graphics
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена

ОНЛАЙН:
http://www.streko-graphics.com

The Sacred Rings

«Девять – смертным, чей выверен срок и удел»… Мастер Толкиен беспокойно ворочается в гробу.

Очередную вариацию на тему истории о Кольце всевластия готовы подарить нам создатели Aura: Fate of the Ages. Догадки о том, каким станет новое детище Streko-Graphics, сами по себе увлекательней иных головоломок. С одной стороны, нельзя сказать, что информации об игре мало. С другой – официальный сайт компании еле дышит, дата выхода игры просрочена, однако исправно появляются новые «вкусные» скриншоты. Загадки и тайны начались еще до выхода игры.
Впрочем, если отвлечься от туманного будущего проекта, все выглядит вполне традиционно. Есть Главный Герой, которого зовут Уманг (читайте во врезке о первой серии его путешествий), есть коллекция могущественных колец-артефактов. Если их – совершенно верно – собрать вместе, можно обрести бессмертие «и пару новых коньков в придачу». Есть хранители колец, но они, разумеется, бессильны противостоять напору зла – иначе что бы стал делать Главный Герой? Главный Злодей тоже имеется – зовут его Дурад, и он заманивает Уманга в ловушку – древний мир Manula Valley. В нем Герою предстоит разбираться с головоломками, созданными Злодеем с одной целью – завладеть всеми кольцами. Подробности не разглашаются, однако обещано, что Уманг сможет выбирать, каким путем ему идти, и к какой из концовок привести игру. Ограничится ли свобода порядком решения пазлов, или же нам действительно предоставят возможность нравственного выбора – покажет время.
Что касается графики и геймплея, тут все вполне предсказуемо. Перед нами классические пререндеренные задники и «мышиное» управление. Отличие от многих других проектов только в одном – уж больно все красиво смотрится. И антураж соответствующий, как раз такой, который бередит душу заядлого квестомана – таинственные пещеры, арки и рощи, порталы в неизвестность и многозначительные барельефы. Господа разработчики, не подведите, пожалуйста, а?! Поклонники квестов очень на вас надеются! Их истосковавшиеся по качественным загадкам, глубокому вдумчивому сюжету и сердца не выдержат еще одного удара в стиле Myst V: End of Ages, где кроме красоты ничего не было.

Думы о былом

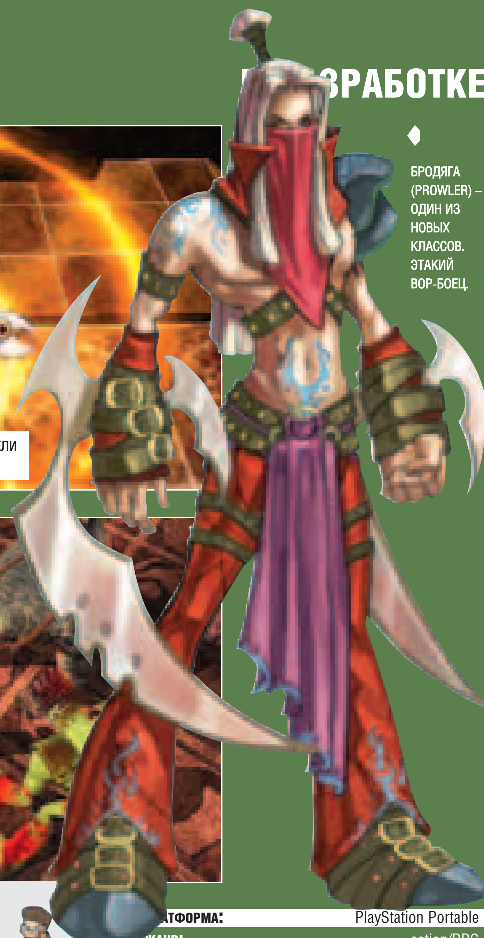
Из игры Aura: Fate of the Ages мы узнали, как Уманг начал охоту за священными артефактами. В обзоре, помещенном в 169 номере «Страны Игр», Илья Ченцов упрекал «Ауру» в слабом сюжете и скучных характерах персонажей. Однако это не значит, что история совсем отсутствовала, просто было ее ровнехонько на завязку для хорошего квеста: ученик чародея Уманг должен был собрать волшебные кольца, «секрет бессмертия», чтобы они не достались врагам. Как только он их все собирал, игра тут же и заканчивалась. А кто в результате получил вечную жизнь, мы, видимо, узнаем в продолжении.







КРАСНАЯ И СИНЯЯ ПОЛОСКИ В ЛЕВОМ ВЕРХНЕМ УГЛУ – ПОКАЗАТЕЛИ ЗДОРОВЬЯ И МАГИЧЕСКОЙ ЭНЕРГИИ. ВСЕ СТАРО, ВСЕ ЗНАКОМО.



БРОДЯГА (PROWLER) – ОДИН ИЗ НОВЫХ КЛАССОВ. ЭТАКИЙ ВОР-БОЕЦ.





PC | PSP | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

Untold Legends: The Warrior's Code

ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	action/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	Sony Online Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	31 марта 2006 года (Европа)

ОНЛАЙН:
http://untoldlegends.station.sony.com

Уважаемые владельцы PSP, пора смахнуть пыль с мечей и боевых посохов. Весной нам предстоят новые испытания.

Плечом к плечу и каждый за себя

Ни один более-менее крупный проект на PSP не обходится нынче без многопользовательского режима, и The Warrior's Code – не исключение. Игрокам предложат на выбор два варианта времяпрепровождения в компании. Первый – совместное прохождение сюжетных уровней. Вдвоем сражаетесь с монстрами, делите опыт, артефакты, общаетесь с NPC и получаете квесты. Второй вариант попроще: до четырех игроков сражаются между собой на уровнях-аренах, попутно подбирая все, что может помочь в завоевании победы (условия которой подчас самые разные). Причем в обоих случаях участники, находящиеся на удалении друг от друга, без проблем будут общаться посредством встроенного чата.

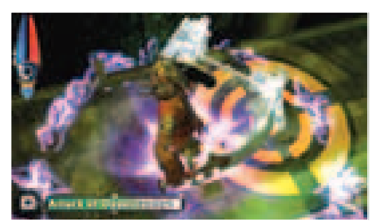


Нас ждет мир, где царит хаос, где жестокие слуги могущественного злодея творят черные дела, не щадя никого на своем пути. Даже таинственная раса отважных оборотней не устояла. Большинство волколаков погибло, некоторые успели схорониться в чащобах, надеясь там переждать лихое время. Но нашлись и такие, кто дал врагу решительный отпор, скрестив оружие с непознанным злом, как подобает истинным воинам...

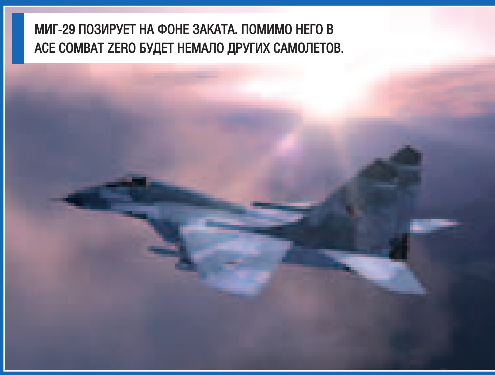
Во время запуска PSP на англоязычном рынке Untold Legends: Brotherhood of the Blade стала настоящим хитом – главным образом, благодаря отсутствию заметных конкурентов. Время идет, конкуренты что-то не шевелятся, и студия Sony Online Entertainment решила выпустить продолжение.

Задумка The Warrior's Code проста – все то же самое, что и раньше, но чуть-чуть иначе и побольше. Вместо четырех классов персонажей сделали пять. Для любителей поэкспериментировать с внешностью готовят целый вагон индивидуальных настроек: изменению подлежат даже такие мелочи, как цвет кожи и прическа.

А вот в игровом процессе изменений почти не наблюдается – все тот же портативный клон Diablo (или



Baldur's Gate: Dark Alliance, кому что ближе). Ходим по подземельям, крушим врагов огнем и мечом, накапливаем опыт и собираем предметы. Чтобы игроки не расслабились, разработчики подготовили аж 12 встреч с боссами, громадными и злыми. Герои, впрочем, тоже не лыком шиты. Они ведь оборотни, поэтому время от времени превращаются в разнообразных зверушек, живучих и сильных, – надо лишь собрать на поле боя достаточное количество некой субстанции, и.о. оборотного зелья. Разумеется, доработали графику – на экране прибавится спецэффектов, да и побоища обещают быть поинтереснее. Одним словом, тем, кому в свое время приглянулась Brotherhood of the Blade, новенькая The Warrior's Code наверняка понравится. Остальные едва ли найдут в новом творении Sony Online Entertainment что-нибудь интересное. Калибр не тот. ■


МИГ-29 ПОЗИРУЕТ НА ФОНЕ ЗАКАТА. ПОМИМО НЕГО В ACE COMBAT ZERO БУДЕТ НЕМАЛО ДРУГИХ САМОЛЕТОВ.


ПЕРВОЕ ПРАВИЛО ЛЕТЧИКА – СНАЧАЛА ДУМАЙ, ПОТОМ СТРЕЛЯЙ. ИЛИ НАОБОРОТ.


КАК И В ЛЮБОЙ ПРИЛИЧНОЙ ИГРЕ ПРО САМОЛЕТЫ, В THE BELKAN WARS БУДЕТ ВИД ИЗ КОКПИТА.

PC | **PLAYSTATION 2** | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	flight action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Namco
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	2006 год (США)

ОНЛАЙН:
http://www.acecombat.jp

Ace Combat Zero: The Belkan Wars

Все новое – это недостаточно глубоко зарытое старое.

Существуй в игровой индустрии традиция выдачи пенсий, сериал Ace Combat с полным правом мог бы претендовать на повышенное содержание и молоко за вредность. Три жестоких сражения на PS one, еще пара на PlayStation 2 и одна диверсионная вылазка на Game Boy Advance – весьма достойный послужной список. Но ветеран и не думает уходить на покой: осенью 2005 года компания Namco объявила о новой части Ace Combat – Ace Combat Zero: The Belkan Wars.

И сразу же – сюрприз: Belkan Wars – это не очередное продолжение серии, а приквел ее пятой части; действие происходит за пятнадцать лет до событий Ace Combat: Squadron Leader и ответит на многие вопросы, не дававшие покоя знатокам сюжетной линии сериала. Но на этом неожиданности не заканчиваются. Разработчики полны решимости вернуть в игру возможность устанавливать на самолеты специальное оружие, которого мы были лишены со времен четвертой части, капитально переработать систему рейтингов, оценивающих поведение летчиков, и развить схему управления звеном, что позволит улучшить слаженность действий пилотов в бою.

Но главное – отполированный за долгие годы практики игровой процесс достанется Ace Combat Zero в наследство от предшественников без каких-либо изменений. The Belkan Wars будет все такой же стремительной, яркой, нарочито аркадной и чрезвычайно веселой забавой. Собственно, само это наплевательское отношение к суровым реалиям жизни всегда и привлекало массы к именитому сериалу.

Что и понятно: все хотят вспарывать крыльями истребителя небо и коршуном бросаться из облаков на врага, паля из всех стволов, но мало кто готов ради этого садиться за компьютер и зубрить десятки команд, отвечающих за выпуск шасси или угол наклона элеронов, как это принято в серьезных симуляторах. Открытость для рядового пользователя и легкость освоения в сочетании с роскошной графикой всегда были отличительными чертами серии. И очень приятно сознавать, что Ace Combat Zero: The Belkan Wars без них не останется. ■

Камень против косы

Помимо обычных пилотов со стандартным AI, в рядах супротивной армии будут летчики-асы. Разработчики обещают как следует покопаться в мозгах виртуальных пилотов и заставить их действовать куда более остро и умело, чем пушечное мясо, с которым обычно приходится иметь дело. Появление на поле брани элитного бойца будет сопровождаться небольшой скриптовой сценкой, призванной привлечь внимание. Ну а после – завяжется бой, в котором игрокам придется применить все свое искусство, весь многочасовой опыт боевых действий в воздухе, чтобы избежать ракеты под хвост. Летчики-асы встречались в играх сериала Ace Combat и раньше; а сюжет четвертой части целиком посвящен элитной вражеской эскадрилье.



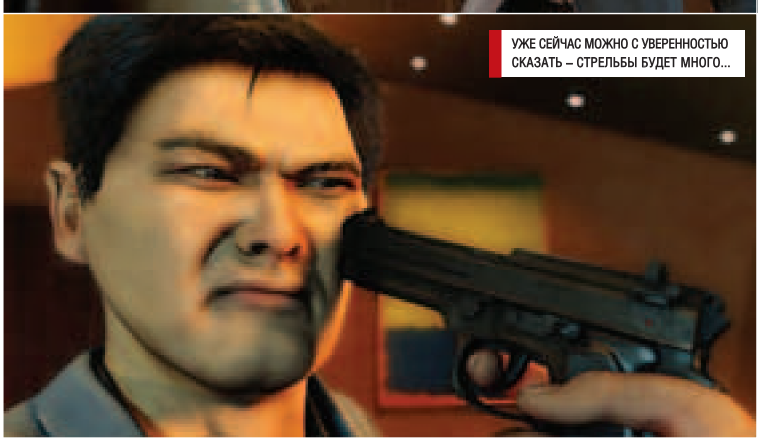

ПАДЕНИЕ ЯСТРЕБА
В ТЫЛУ ВРАГА
«Вторая Мировая война без лишнего драматизма и нотаций: только юмор, находчивость и выдержка. Оригинальные stealth-комиксы напоминают: мы победили! Поэтому и играть — приятно и легко».
OGL
AIRBORNE
"Prisoner of WarTM" are trademarks of The Codemasters Software Company Ltd. All copyrights and
are the property of their prospective owners. Published by Oxygen Interactive. Developed by The Wide Games Team. © 2005 «Руссобит-Паблишинг».
Все права защищены. © 2005 «Game Factory Interactive» All rights reserved. Отдел продаж: (095) 611-10-11, 947-15-81; office@russobit-m.ru.
Техническая поддержка осуществляется по тел.: (095) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»:
www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы
gfi
www.russobit-m.ru

Джон Ву подарит игре свой фирменный стиль: элегантные перестрелки, изобилующие стоп-кадрами сцены... И голубей!

STRANGLEHOLD

ПЛАТФОРМА:	Xbox 360, PlayStation 3
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Midway
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	апрель 2006 года (Xbox 360)
ОНЛАЙН:	http://www.midway.com





УЖЕ СЕЙЧАС МОЖНО С УВЕРЕННОСТЬЮ СКАЗАТЬ – СТРЕЛЬБЫ БУДЕТ МНОГО...

Проектам следующего поколения для успеха уже мало просто хорошей графики, интуитивного управления и интересных находок в геймплее – пользователю хочется чего-нибудь эдакого. А издатель обязан желаниям пользователя всячески потакать. Скажем, в недавно объявленном боевике Stranglehold для уже стартовавшей Xbox 360 и грядущей PS3 «эдаким» суждено стать дуэту прославленного режиссера Джона Ву и его любимого актера Чоу Юн-Фата.

Пожалуй, Stranglehold метит стать самым дорогим и амбициозным проектом Midway за долгие годы – ведь известных режиссеров и кинозвезд мало кто зовет поучаствовать в создании низкобюджеток.

Из Stranglehold обещают сделать насыщенный действием шутер с видом от третьего лица, события которого попеременно развиваются то в Чикаго, то в Гонконге. Оба города уже давно вошли в историю как рассадники криминала, поэтому главному герою по имени Инспектор Текила (с голосом и внешностью Чоу Юн-Фата) придется как следует постараться, дабы восстановить справедливость по обе стороны Тихого океана. К слову, сам Текила, как и большинство виртуальных полицейских, не слишком стесняется в средствах и всегда готов пустить в ход пистолет или собственные кулаки. Ну а в чем же заключается участие Джона Ву?

Он подарит игре свой фирменный стиль: элегантные перестрелки, изобилующие стоп-кадрами сцены... И голубей, разумеется. Нам же с вами остается лишь надеяться, что этого хватит для создания настоящего хита. ■

Red Cat chaosman@yandex.ru

THE SWORD OF ETHERIA

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Konami
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	февраль 2006 года
ОНЛАЙН:	http://www.konami-europe.com



ГРАФИКА НЕ СЛИШКОМ ВДОХНОВЛЯЕТ, НО НАДЕЖДА ВСЕ ЖЕ ЕСТЬ. СКРЕСТИМ ПАЛЬЦЫ.

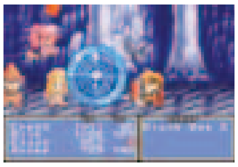




Если раса злобных Богов вторглась в волшебный мир и повсюду творятся разбой и прочие беззакония, кому, спрашивается, поручат спасать положение? Разумеется, воину-одиночке, вампирше и варвару-силачу, который исполнен презрения ко всякому оружию и плющит ворогов ударами пудовых кулачищ. Игра еще не вышла, а мы-то уже сейчас можем сказать – горе монстрам, встретившим на пути эту жуткую троицу.

По заявлениям разработчиков, игрок сможет напрямую управлять только одним персонажем – мечником по имени Фил (Feel). Его помощники, шустрая вампирша Армилла (Armilla) и здоровяк Леон (Leon) будут находиться под полным контролем искусственного интеллекта, но якобы всегда поддержат главного героя в трудную минуту. Как водится в таких случаях, Армилла и Леон обладают уникальными боевыми навыками и способны объединять силы с Филом для выполнения особо мощных и разрушительных атак. Причем некоторых противников можно одолеть только таким способом, так что пренебречь соратниками не удастся. Премией за старания послужат бонусы, очки опыта и... новые толпы жаждущих крови врагов. И так на протяжении 20 обширных уровней. Ну а чтобы окончательно закрепить за своим детищем звание почетного «Diablo-клона», авторы позволят героям время от времени возвращаться в уютную деревеньку за очередным заданием. Подлечились-закупились – и снова в темные скучные катакомбы. ■

Red Cat chaosman@yandex.ru



Tales of Phantasia (GBA)

Ровно десять лет и один месяц понадобилось поклонникам сериала Tales of, чтобы уговорить Namco выпустить «игру, с которой все и началось» за пределами Японии. Свершилось, нашелся издатель-герой! Спасибо тебе, Nintendo! 6-го марта – все в магазин!



Street Fighter Alpha Anthology (PS2)

В конце 2006 года грядет переиздание всей Alpha-линейки знаменитого «Уличного бойца». В антологию войдут все три части Street Fighter Alpha и даже портированная с аркады наша любимая Super Gem Fighter Mini Mix (известная консольщикам как Pocket Fighters)!

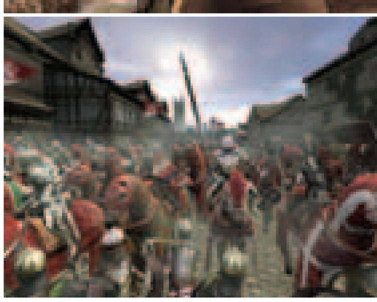
MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	strategy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Creative Assembly
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2006 года

http://www.totalwar.com/community/medieval2.htm



РАЗНООБРАЗИЕ ТЕКСТУР НА МОДЕЛЯХ УСПЕШНО БОРИТСЯ С «СОЛДАТАМИ-КЛОНАМИ».





Creative Assembly не сидит сложа руки, пока конкуренты готовятся вонзить острые зубы в нежную плоть Rome: Total War. Компания задумала новый крестовый поход за сердцами поклонников – Medieval 2: Total War. По ту сторону экрана опять правит дремучее средневековье, на холмистых равнинах Европы кипят междоусобные войны, а тысячи рыцарей несут свет на кончиках сверкающих мечей.

Игра охватывает эпоху с 1080 по 1530 год. Разработчики пошли навстречу нетерпеливой натуре игроков: теперь за пять веков мы сможем не только покорить Европу, но и распространить свое могущество на индейские племена Америки. Дизайнеры в корне пересмотрели отношение к простым солдатам: манекенов в армию больше не берут. У воинов будут разные лица и богато украшенные геральдическими символами доспехи. Впрочем, придать индивидуальность каждому рыцарю все равно не получится, ведь нам обещают сражения с участием десяти тысяч бойцов одновременно. Вместе с армиями выросли и поселения. В виртуальной Европе встречаются как небольшие деревушки, так и целые города, занимающие солидную часть карты. Естественно, их можно и нужно штурмовать, используя все многообразие осадной машинерии той поры.

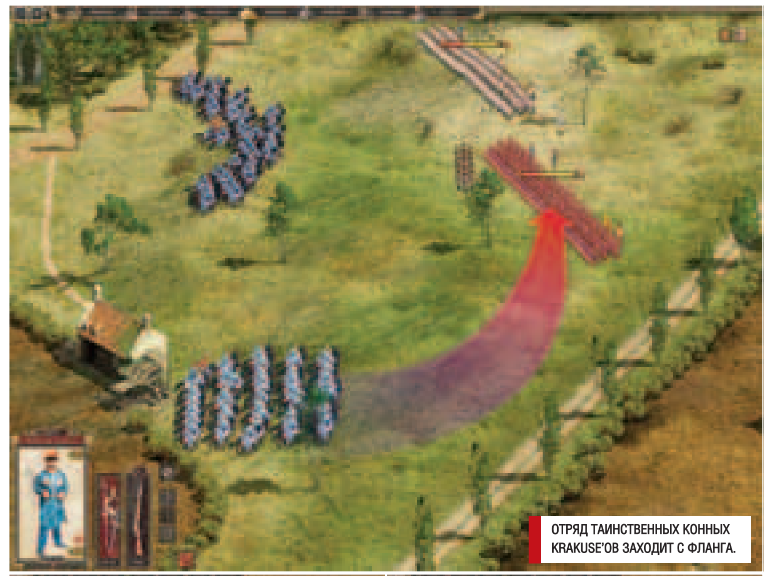
Если мерить сиквел цифрами, картина складывается многообещающая: более двухсот пятидесяти уникальных юнитов и двадцати государств найдут свое отражение в игре. Ждем со спокойным сердцем: у Creative Assembly наверняка все получится. ■

Роман «ShaD» Епишин shad@gameland.ru

«КАЗАКИ II: БИТВА ЗА ЕВРОПУ»

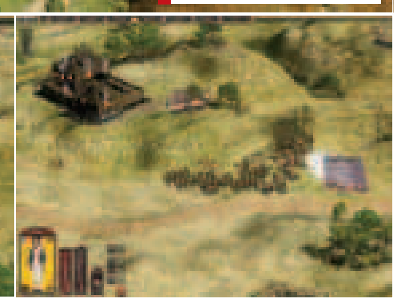
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	CDV Software
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	GSC World Publishing
РАЗРАБОТЧИК:	GSC Game World
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 7
ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2006 года

http://www.cossacks2.ru



ОТРЯД ТАИНСТВЕННЫХ КОННЫХ KRAKUSE'ОВ ЗАХОДИТ С ФЛАНГА.





В недалеком и светлом будущем нас поджидает add-on к игре «Казаки 2: Наполеоновские Войны». По утверждению разработчиков из GSC Game World, принять участие в битве за Европу все желающие смогут уже в третьем квартале этого года. К присутствовавшим в основной игре державам (Франция, Британия, Австрия, Россия, Пруссия, Египет) добавлены три общественно-политических формации: Испания, Герцогство Варшавское и Рейнский союз.

Помимо обязательных (и исторически уместных) особых наборов войск и зданий в одиночном режиме все «новички» получили по кампании. Кроме того, присутствует четвертая добавленная кампания. Ее действие протекает в конце наполеоновских войн и рассказывает о возвращении Наполеона из ссылки и битве при Ватерлоо.Новоприбывшим выделили 12 секторов на онлайн-карте Европы, где любители сетевых побоищ ведут свое государство к мировому господству.Другая важная для сетевой игры доработка – расширенный набор возможностей конфигурирования графики, позволяющий игре идти без задержек даже на старых компьютерах.Старожилам серии не досталось ни свежих кампаний, ни дополнительных видов войск. Но в заботе о поддержании баланса разработчики подправили ТТХ многих войск и обучили искусственный интеллект новым трюкам. Так что поклонникам русских и французов придется довольствоваться добавленными в режим «Сражения» тремя великими битвами – при Ватерлоо, Бородинской и «Битвой Народов». ■

Morifen verybigbox@yandex.ru

FINAL FANTASY XI: TREASURES OF AHT URHGAN

ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 360
ЖАНР:	MMORPG
РАЗРАБОТЧИК:	Square Enix
ДАТА ВЫХОДА:	20 апреля 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.playonline.com/ff11us/ahturhgan/index.html

Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan это:

- долгожданные профессии, в том числе Синий маг и Корсар;
- новые территории и монстры;
- верность традициям, духу и букве оригинала.



Сможет ли дополнение привлечь новых подписчиков? Ответ уже близок!

EVOLUTION GT



ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2
ЖАНР:	racing
РАЗРАБОТЧИК:	Milestone
ДАТА ВЫХОДА:	март 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.blackbeangames.com

Evolution GT это:

- 35 лицензированных моделей машин, в том числе легендарные BUGATTI EB110 и PAGANI ZONDA;
- 28 известных гоночных трасс (таких как Хоккенхайм);
- эффект замедления времени и другие специальные возможности.

Не копаемся под капотом, а прокачиваем водительские качества.

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	strategy
РАЗРАБОТЧИК:	Creative Assembly
ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.totalwar.com/community/medieval2.htm

Medieval 2: Total War это:

- масштабные битвы с участием тысяч солдат;
- непохожие друг на друга бойцы одного отряда;
- целая охапка свежих визуальных эффектов.

Блестящий TBS снаружи, вкусный RTS внутри. Достойное продолжение серии Total War.

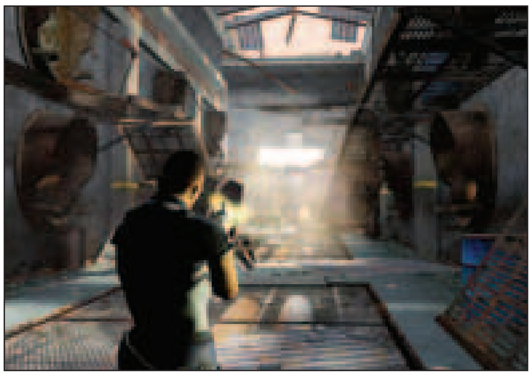
SPYHUNTER: NOWHERE TO RUN

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action/racing
РАЗРАБОТЧИК:	Midway
ДАТА ВЫХОДА:	2006 год

ОНЛАЙН:
http://www.midway.com



Тихой сапой Midway доделывает третью часть обновленного сериала SpyHunter. Для создания образа главного героя прямиком из Голливуда в срочном порядке выписан Дуэйн «Скала» Джонсон!



KILLZONE: LIBERATION

ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	action
РАЗРАБОТЧИК:	Guerilla Games
ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2006 года

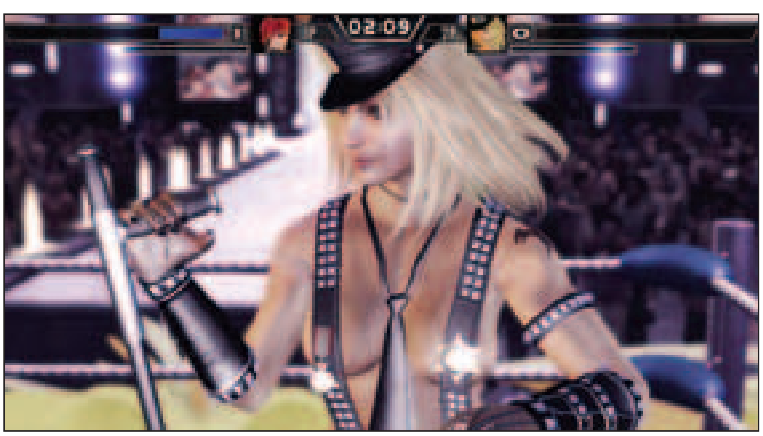
ОНЛАЙН:
http://www.guerrilla-games.com

В это трудно поверить, но «Killzone на PSP» даже и не пытается держаться жанровых корней. Смотрите сами!





RUMBLE ROSES XX





ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
ЖАНР:	fighting
РАЗРАБОТЧИК:	Yuke's
ДАТА ВЫХОДА:	28 марта 2006 года (США)

ОНЛАЙН:
http://www.konami.com/gs/gameinfo.php?id=163

«Первый и единственный женский реслинг для Xbox 360» уже вплотную приблизился к последней стадии ожидания: вот-вот американские геймеры (а несколько дней спустя – и японские) побьют свои копилки и вприпрыжку побегут в магазин. Ведь Rumble Roses XX это вам не Dead or Alive, тут не только уйма соблазнительных теток, но и мощнейший режим настройки внешности. Вам какая нравится грудь? Мускулатура? Выбирайте прическу! Нарядить под служанку или под японскую школьницу? Кроличьи ушки брать будете? Не забудьте заглянуть на наш DVD!




1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА
TOTAL OVERDOSE™
ПОТРЯСАЮЩЕ ДИНАМИЧНЫЙ, ЖЕСТКИЙ И ЦИНИЧНЫЙ ACTION В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ GTA
NIVAL INTERACTIVE
eidos
DEADLINE GAMES
© 2005 SCi Games Ltd. Наименование и логотип Total Overdose являются торговыми марками компании SCi Games Ltd. Игра разработана компанией Deadline Games A/S. Наименование и логотип Deadline Games являются торговыми марками компании Deadline Games A/S. Наименование и логотип Eidos являются торговыми марками компании Eidos Plc.
© 2005 Nival Interactive. Все права защищены.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

СЛОВО КОМАНДЫ

Мы выставляем оценку на основании исключительно объективных фактов, а не личных пристрастий. Вот, что означает каждая из оценок:

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Вообще не игра. Виснет на всех компьютерах (консолях) сразу после запуска, убивает зрение мешаниной цветов на экране и инфразвуком из динамиков. Такие игры мы не хотим видеть в продаже!

1.0-1.5 – Дешевый проект, который бедные студенты сделали за пару уик-эндов. Графика устарела на десять-двадцать лет, сюжет отсутствует, геймплей примитивен. Но формально игра работает? Работает!

2.0-2.5 – Поначалу может казаться, что игра неплоха, но иллюзия развеивается быстро. По всем параметрам отстает от конкурентов. Бесплатно поиграть в эту диковинку еще можно (от безысходности).

3.0-3.5 – Потенциальный середнячок, отброшенный на обочину праздника жизни грубыми ошибками разработчиков. Надежды на относительно приличный геймплей обмануты, даже самые скромные обещания не были выполнены.

4.0-4.5 – Такие игры робко пристраиваются в хвост очереди за лучшей жизнью. Объективно они не очень-то хороши, но вашего внимания все же достойны. Ради парочки интересных особенностей иногда можно закрыть глаза на вопиющие недостатки.

5.0-5.5 – Крепкий середняк, не претендующий на что-либо серьезное. В отсутствие более серьезных игр того же жанра может быть даже обласкан геймерами. Если же конкуренция высока, ярлыка «посредственно», скорее всего, не избежать. Развлечение на вечер-другой, персональное место на пыльной полке с дисками.

6.0-6.5 – Хорошая игра, которая для кого-то может стать и любимой. Однако отношение к ней зачастую очень разное. Разработчики либо неожиданно сотворили чудо при минимальном бюджете, либо бездарно растратили издательские миллионы, не сумев создать настоящий хит.

7.0-7.5 – Журналисты и игроки в целом довольны. Современная графика, небезынтересный геймплей. Все, как и было проанонсировано, – не больше, но и не меньше. Играй – не хочу! Однако ж звезд с неба проект не хватает.

8.0-8.5 – Настоящий хит. Дальний резерв претендентов на звание «игры года». Однако конкуренты не дремлют – «восьмерку» заработать способны многие. Есть немало сериалов, ежегодно одаривающих нас играми такого класса.

9.0-9.5 – Флагман рождественской линейки издательства. Новое слово в жанре. Мы ждали чуда, и оно свершилось. Пара недочетов – не помеха настоящему шедевру!

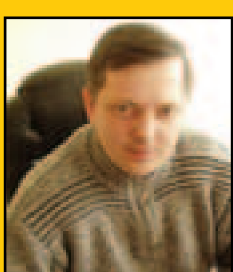
10.0 – Уникальная ситуация – у игры нет недостатков. Она не обязана нравиться абсолютно всем, но свою аудиторию непременно повергнет в экстаз. Современно, оригинально, именно так, как нужно и без предательских оговорок «а вот если бы...».

«Страна Игр» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

Прямая речь

Андрей Еськов



КОМПАНИЯ:
GFI UA

ДОЛЖНОСТЬ:
Генеральный директор

ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК:
«Казаки II: Наполеоновские войны», «Комбат»

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
«Ил-2: Штурмовик»

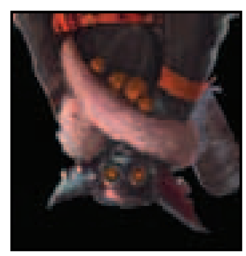
ХОББИ:
Айкидо

Для меня геймдев открылся в 1999 году, когда я серьезно увлекся «Ил-2». Очень тогда хотелось дополнить и улучшить игру своими моделями. На тот момент у меня уже был шестилетний опыт работы в моделировании. Через некоторое время, получив работу в GSC, я окунулся в «игрострой» с головой. Какое это было неописуемое чувство, что ты можешь что-то сделать для мира «Казаков» своими руками. И это чувство не покидает меня и сейчас.
После запуска проекта «Комбат» я увидел другую сторону геймдева. Собирая команду профессионалов, которая каждый день создает неповторимый мир, где оживают солдаты, техника и архитектура, ты начинаешь понимать – вот оно, счастье! Когда видишь глаза людей, играющих в твой проект, как они переживают свои поражения и радуются каждой удаче, начинаешь понимать, что время потрачено не зря. Ради этого не только можно, но и нужно создавать игры, которые приносят радость людям.
Создавать не просто программы, а «живые» миры, помещающие человека в те ситуации, которых он лишен в повседневной жизни. Игры, которые раскрывают потенциал человека, провоцируют его развитие. Вот главная задача игр и тех, кто их делает.
Но могут быть и другие игры, содержащие жестокость и насилие и ничего кроме. Они, на мой взгляд, губят человека, создавая мир «темной» виртуальной реальности, из которого игроку потом трудно выбраться. Они способны ломать психику человека, заставляя его делать в жизни опрометчивые поступки. Поэтому, начиная новый проект, всегда задумываешься, а что может дать он простому игроку. И если он не принесет ничего хорошего, у нас на нем сразу ставится жирный крест.
Одни ищут в играх отдушину, чтобы хоть ненадолго забыть о реальности. Другие, наоборот, хотят реализма и чистого экстрима. Потому мы сейчас и видим так много направлений и жанров. Создавать игры – огромное удовольствие, за которое еще и хорошо платят. Для меня лично просто счастье, что я могу совмещать в своей работе все эти возможности.

ЦИТАТА:
Они, на мой взгляд, губят человека, создавая мир «темной» виртуальной реальности, из которого игроку потом трудно выбраться.

MC.Булохов mk2

hate008@gameland.ru



СТАТУС:
Мастер аптайма

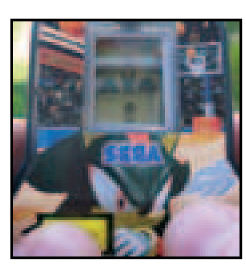
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- UFO: Возмездие
- Guilty Gear XX#Reload

Несколько лет назад главным критерием производительности было «чтобы квака не тормозила». Похоже, CryTek очень хочет заполучить лавры ID Software, став ведущей компанией в области развития компьютерной техники. Трейлер с демонстрацией их нового движка Crysis впечатляет. Сиквелу FarCry похоже по силам стать новым эталоном.

МЫ – это вот

Игорь Сонин

zontique@gameland.ru



СТАТУС:
суперэонт

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Virtua Fighter 4: Evolution
- Auto Assault

То, что Konami делает с MGS, очень огорчительно. Цифровой комикс на PSP в стиле «размытые пятна стреляют друг в друга», диск с историей Metal Gear Saga для оформляющих заказ на Subsistence... Я согласен на отдельный сериал Ac!d на PSP, но зачем же заваливать нас цифровой фигней, которую сам Кодзима клеймил в MGS2? Наверное, много денег хотят.

Наш Хит-Парад

PC

#	НАЗВАНИЕ ИГРЫ
1	Call of Duty 2
2	World of Warcraft
3	Guild Wars
4	Civilization IV
5	Quake 4
6	UFO: Aftershock
7	GT Legends
8	Магия Крови
9	The Movies
10	Prince of Persia: The Two Thrones

КОНСОЛИ

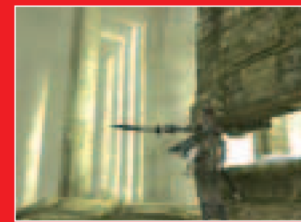
#	НАЗВАНИЕ ИГРЫ	ПЛАТФОРМА
1	Shadow of the Colossus	PS2, GC, Xbox
2	GTA: Liberty City Stories	PSP
3	Pursuit Force	PSP
4	Gun	PS2, GC, Xbox, X360
5	Prince of Persia: The Two Thrones	PS2, GC, Xbox
6	SSX on Tour	PS2, GC, Xbox, PSP
7	Dragon Quest VIII	PS2
8	Call of Cthulhu: DCotE	Xbox
9	Soul Calibur III	PS2
10	Resident Evil 4	PS2, GC

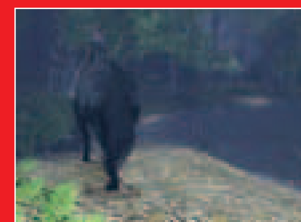
ИГРА НОМЕРА



Shadow of the Colossus стр. 124

Неформальное продолжение ICO геймеры ждали долго, и в итоге получили игру, совершенно ни на что не похожую. На каждом уровне ничего лишнего – только Герой и противостоящий ему Колосс.





- **ГЕЙМПЛЕЙ:**

Сначала Колосса надо изучить – понять, в каком месте на него можно забраться. Затем отправиться в путешествие по гигантскому монстру в поисках места, где его толстую шкуру можно пробить...

- **ГРАФИКА:**

Удивительно, как программисты смогли на PlayStation 2 создать движок, в реальном времени работающий с тушами колоссов.

- **ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:**

При всей своей гениальности, Shadow of the Colossus – игра нишевая.

Обратите ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

Алик aka Jmur

alik@gameland.ru



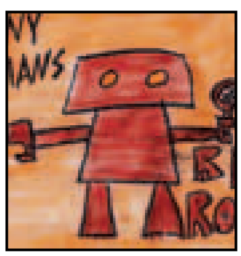
СТАТУС:
не определен

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- не определено

- Доигрались?
- Смотря во что и с кем.
- Смотрите?
- Телевизор? Бывает.
- А если не смотреть?
- Что?
- Не что, а кто.
- Кто здесь?
- Сейчас никого.
- А кто-нибудь придет?
- Смотря куда и зачем.
- Смотрите?
- Пересматриваю.
- С самого начала?
- Да. Сейвов нет.

Константин Говорун

wren@gameland.ru



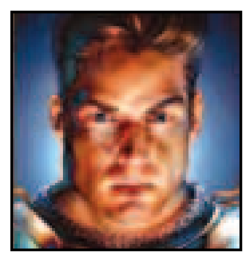
СТАТУС:
Робот-убийца

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Advance Wars: Dual Strike (DS)

Когда-то мне даже во сне не могло привидеться, что существует на свете такая профессия – в игры играть. И получать за это неплохие деньги. Я говорю не о редакторах или авторах. Просто теперь в редакции есть человек, который с утра до вечера проходит свежие игры и получает за это зарплату. Я на него смотрю и завидую. Ну, немножко.

Александр Трифонов

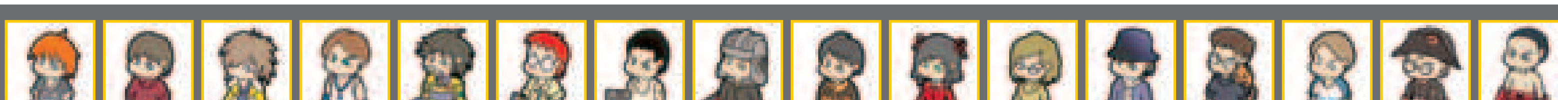
operf1@gameland.ru



СТАТУС:
Паладин 9-го уровня

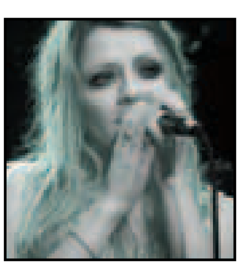
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Baldur's Gate Trilogy

Зонт считает, что все CRPG на основе D&D начинаются в таверне и проходят в подземельях. А пока он упорствует в своем невежестве, бравая команда успела победить Саревока и отправиться в башню Дурлага. Что огорчает, рейнджер/клерик набил гораздо больше фрагов, чем любимый паладин, все благодаря двум булавам одновременно.



Юрий «Voron» Левандовский

voron@gameland.ru



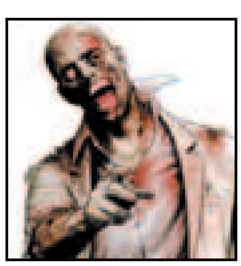
СТАТУС:
Ценитель женского вокала

СЕЙЧАС СЛУШАЕТ:
- Pretty Girls Make Graves
- Flyleaf
- Алеф

Окинул тут взглядом свою коллекцию женского рок-вокала и остался ею доволен. С мира по нитке собраны десятки разнообразных групп, играющих все что угодно, от «Инди» до «Хардкора». Девушки поют на все лады: альт, сопрано, тенор. А бывает, и дикими воплями и гроулом любят позабавить народ. Нам же остается фанатеть и преклоняться.

Артем «cg» Шорохов

cg@gameland.ru



СТАТУС:
Зомби из офиса

НЕКОГДА ИГРАТЬ В:
- Pursuit Force
- Resident Evil 4
- Stubbz the Zombie

Пока Konami мечтает срубить еще немножечко бабла с «Метал Гира» и планирует запуск видеокомикса на UMD, на официальном сайте Pursuit Force подобная штука появилась для совершенно бесплатного скачивания. Конечно, и.о. вступительного видеоролика идет всего 10 минут и не блещет неземными красотами, но, согласитесь, это куда приятнее и честнее.

Наталья Одинцова

odintsova@gameland.ru



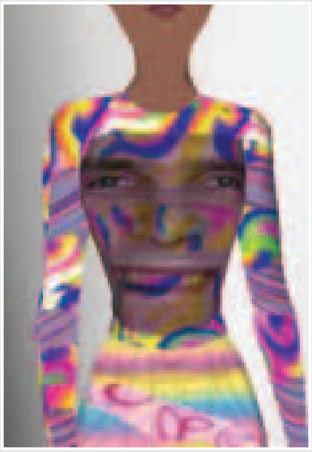
СТАТУС:
Отважный исследователь

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Legend of Heroes
- 10.000 Bullets

Вот уже вторая RPG на PSP оставляет щемящее чувство несправедливости. Вроде бы и графика забавная, – ну как же, рисованные спрайты! – и диалоги смешные, разбавляют привычные сюжеты. А вот боевая система проста до невозможности. Для метро – самое то, но все же – где те игры, которые полностью задействуют ресурсы консоли?

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

БАРБИ ПРОТИВ КИНГ-КОНГА



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Как я и предсказывал в свое время, появился новый фильм о Кинг-Конге, тут же вышла игра по нему, и где-то в обозримом будущем маячит новая серия Rampage. Не знаю, чем нас удивят разработчики из Midway, но игра Peter Jackson's King Kong уже потрясла меня до глубины души. Разумеется, это не первый случай, когда примат становится героем игры, но только полная трехмерность смогла окончательно выявить проблемы, возникающие, когда тема «не рифмуется» с геймплеем.

Так и представляешь себе, как президент Ubisoft вызывает на ковер дизайнера Мишеля Анселя: «Мишель, твоя последняя игра провалилась, но людям нравится Рэймен, поэтому ты будешь делать игру про… КИНГ-КОНГА!» – «Но я… я собирался заняться Beyond Good & Evil 2…» – «Повинуйся! С Universal уже все оговорено!» – «Слушаюсь, господин!» В сценах «за Конга» легко увидеть классические анселевские мотивы, но выглядят они смешно и неуместно. Нас не удивляли его акробатические экзерсисы Рэймена, потому что он вообще был странным существом, ответом на детскую загадку: «Без рук, без ног, а ворота отворяет».

Стотонная горилла – тоже, безусловно, странное существо, но совсем иного рода. Поэтому очень забавно видеть, что огромный Конг ведет себя в точности, как маленький носатый Рэйман. Или как принц Персии – перепрыгивает с балки на балку, бежит по стенке, приземляется на платформе с врагами, зрелищно лупит врагов (с обязательным добиванием), а затем участвует в скриптовой сцене, живописующей его взаимоотношения с девушкой.

Вот она, основополагающая проблема игр по фильмам и по лицензии вообще: есть сюжет, есть герои, какие-то отличительные черты бренда. И из этого надо каким-то образом вытянуть несколько часов геймплея, причем в рамках существующих игровых жанров. Чтобы далеко не ходить, возьмем недавние «Хроники Нарнии». Не знаю уж, насколько исказили идеи Клайва Льюиса создатели фильма, но уверен, что его мораль не сводится к формуле: «Встретив на пути препятствие, швырни в него тем, кто тебя младше». Для тех, кто не играл: в игре есть эпизод, где Сьюзан с разгону разбивает своей сестрой ледяной затор. В два приема. Такого цинизма нет даже в серии Postal. А ведь формально это развитие принципов совместной игры, использованных в LEGO Star Wars. Только вот место им в таком виде разве что в LEGO Star Wars 2. Лего-Чубакка, отбивающийся от врагов железным тельцем лего-C3PO, – это смешно. Но Питер, крутящий за ноги Эдмунда, заставляет усомниться в психическом здоровье тех, кто разрабатывал эту фичу, и тех, кто ее утверждал, а также беспокоиться за головы игроков, а особенно – их младших братьев. Да, нам очень понравилось собирать заклепки в LEGO Star Wars, но это не значит, что теперь мы должны собирать монетки, управляя квартетом будущих нарнийских королей. В книге не было никаких монеток. В фильме тоже не было никаких монеток. Не было никаких суперприемов с названиями вроде «Львиный рык», покупаемых за эти самые монетки.

Развитие персонажей «Хроник Нарнии» – это не прокачка, а, прежде всего, нравственный рост. Хорошая игра по мотивам «Хроник» должна, прежде всего, ставить игрока перед моральным выбором, а не перед толпой гуманоидных свиней, ждущих, чтобы их порубили на фарш. Мы не против рубки свиней, но не надо было приплетать сюда Льюиса.

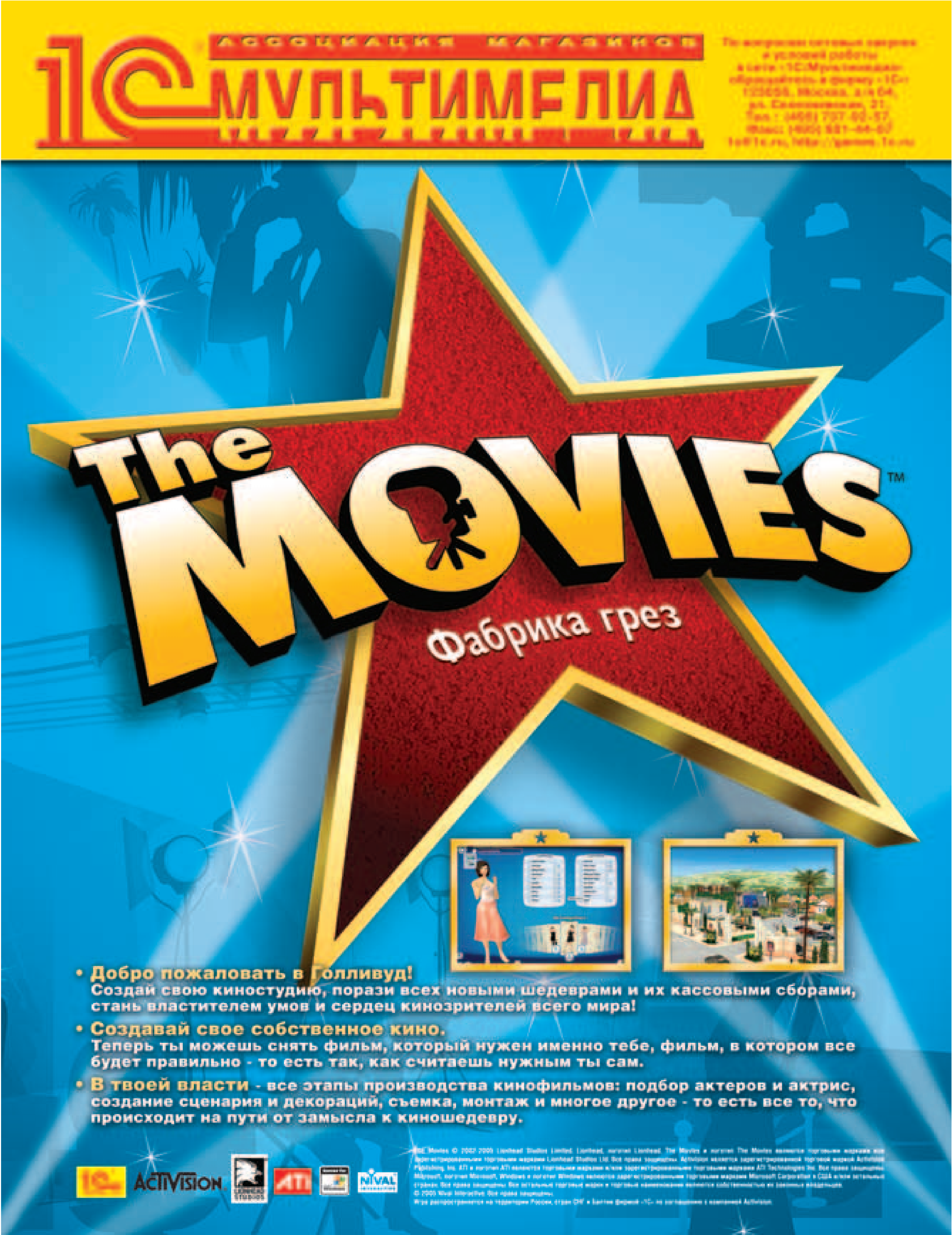
Пример гораздо более бережного обращения с исходным материалом – симулятор кукольного модельера «Barbie. Показ мод», тоже, между прочим, сделанный по лицензии. «Настоящие геймеры» в лучшем случае называют его развлечением для девчонок, а в худшем – вообще за игру не считают. Между тем «Показ мод» выгодно выделяется на фоне как штампованных экшнов, так и «развивающих» проектов для детей подходом к мотивации игрока. Цель виртуального модельера – подготовить энное количество коллекций одежды и придумать дефиле для каждой из них. По ходу игры вам становится доступно все большее количество фасонов, рисунков ткани и аппликаций, а также вариантов оформления подиума.

В отличие от вышеупомянутых экшнов, где вам достаточно нажать на кнопку, чтобы герой мощно и красиво хряснул по мозгам противнику, здесь отдача от игры полностью соответствует тому, сколько сил вы в нее вложите. Хотите – залейте все наряды ровным черным цветом и устройте панихиду своему воображению. Хотите – раскрасьте свадебное платье под футбольное поле, наденьте на манекенщицу кроссовки и парик с дредами, заставьте ее делать на подиуме движения из кунг-фу и радуйтесь своей изобретательности. Игра не будет, как The Movies, судить вашу коллекцию по неким отстраненным критериям, не имеющим ничего общего с реальной эстетической ценностью, а просто похвалит ее в любом случае и предложит следующее задание. И только вы будете знать, что создали гениальный шедевр или не дотянули до идеала.

Экономический аспект в игре отсутствует, но это как раз понятно, если мы вспомним, что наши манекенщицы на самом деле – куклы (хотя для кукол анимированы они просто замечательно), зарплату им платить не надо, и одежда их, скорее всего, делается из старых тряпочек. Только вот тряпочек этих гораздо больше, чем можно найти в обычном комоде, и для создания очередной модели не надо мучиться с ниткой, иголкой и ножницами. Хотя, если постараться, любой из дизайнов, придуманных вами в «Barbie. Показ мод», можно воплотить в реальность – хоть на кукольной, хоть на «взрослой» одежде. Это во много раз проще, да и полезнее, чем учиться бегать по стенам. ■

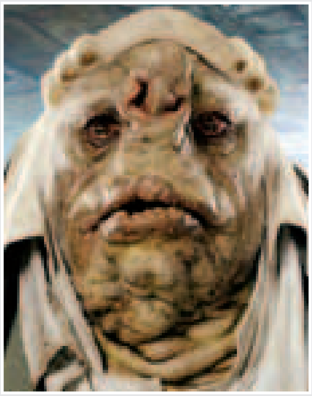
Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.





АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
The MOVIES™
Фабрика грез
• Добро пожаловать в Голливуд!
Создай свою киностудию, порази всех новыми шедеврами и их кассовыми сборами, стань властителем умов и сердец кинозрителей всего мира!
• Создавай свое собственное кино.
Теперь ты можешь снять фильм, который нужен именно тебе, фильм, в котором все будет правильно - то есть так, как считаешь нужным ты сам.
• В твоей власти - все этапы производства кинофильмов: подбор актеров и актрис, создание сценария и декораций, съемка, монтаж и многое другое - то есть все то, что происходит на пути от замысла к киношедевру.
ACTIVISION
ATI
NIVAL

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

КРОКОДИЛ ГЕНА И ЕГО ЧЕБУРАТОР

Наверное, в детстве многие не могли решить, какое домашнее животное завести – кошечку или собачку. Повзрослев, некоторые смогли хотя бы в собственном воображении прийти к консенсусу. То есть, будучи писателем или дизайнером, они могут сочинить зверюгу, сочетающую в себе пушистость одних, зубастость других и даже умение дышать под водой каких-нибудь третьих.

Что ни возьми – литературу, кино или же компьютерные и видеоигры – везде есть боевики, где герои противостоят полчищам мутантов, расплодившихся после ядерной войны. При этом, как само собой разумеющееся, считается, будто знакомые нам живые существа исчезнут на Земле вовсе. Авторы во всех подробностях описывают «крысокотов», которые на деле «не имеют отношения ни к крысам, ни к котам». Очень популярны хищные растения – от гигантских вариантов мухоловок до бегающих туда-сюда деревьев. Причем все получившиеся существа максимально непохожи на оригиналы, от которых якобы произошли. Одного лишь школьного курса биологии достаточно, чтобы истории об очередных суперчудищах начинали вызывать смех. Во-первых, нужно прекрасно понимать, что ядерная война неспособна превратить здоровое животное в мутанта с тремя ногами и десятью головами; такими могут стать лишь его потомки. Во-вторых, родиться и выжить почти наверняка смогут лишь существа с наиболее простыми изменениями ДНК. Классический вариант – изменение размеров. Поэтому, если увидите в лесу гигантский белый гриб – стоит достать из кармана счетчик Гейгера. Другие распространенные варианты мутаций – изменение количества пальцев или сосков. Отнюдь не появление рогов и щупалец. Это еще не означает, что после ядерной войны человечество сразу разделится на два вида людей – четырех- и шестипалых. Любой мутант – «штучная» работа природы, и появившимся у него изменениям еще только предстоит закрепиться у потомков. И это притом, что нередко модификации в генах делают существо бесплодным. А еще чаще мутации никак внешне не проявляются. Например, после аварии в Чернобыле, конечно, появились и двухголовые змеи, и гигантские растения, но в целом обитающие в зоне отчуждения животные выглядят нормально. Да, их гены искорежены, организм слаб, и на появление совершенно здоровых потомков рассчитывать стоить нескоро, но чудища по лесам Украины и Белоруссии не бродят. Кабаны как кабаны, волки как волки. Больные только.

Чтобы мутация стала устойчивой, необходимо, чтобы она была полезной в рамках какой-либо экологической ниши. То есть, давала некоторые преимущества животному по сравнению с его неизмененными братьями и сестрами. Можно сколь угодно долго критиковать теорию эволюции, но вот естественный отбор никто не отменял. Поэтому любой чудовищный монстр в постапокалиптической фантастике имеет право на жизнь, если он существует в единственном экземпляре. Как только автор начинает рассказывать о страшных «жевалах» с головой тигра, тремя хоботами и десятью ногами во множественном числе, описывать различия между самцами и самками, повадки животного, то он вступает на зыбкую почву ненаучных выдумок. Смешно выглядят и рассуждения о сформировавшемся всего за десятки лет новом животном мире, в котором почему-то хищников гораздо больше, чем их потенциальных жертв, а способы охоты почти всех «заточены» против людей, коих они за свою жизнь могут ни разу и не увидеть. Поэтому, встретив на страницах книги очередного монстра, всегда хочется задать автору вопрос: «Зачем?» В первые десятки лет после ядерной войны мутанты вряд ли будут существами страшными – скорее уродливыми и вызывающими сострадание; это хорошо понимали американские фантасты-классики, вроде Хайнлайна. У них можно найти несчастного оленя с недоразвитой пятой ногой, безжизненно болтающейся под брюхом, – символ гибели животного мира, а не его перерождения во что-то принципиально новое. Конечно, через сотни лет «взорванный» военной генофонд естественным путем придет к более-менее устойчивому состоянию – тогда возможны и рогатые лошади, и двухголовые коровы а-ля Fallout, и даже летающие крокодилы. Вот только помнящих о конфликте людей и – что важнее – оставшихся после нашей цивилизации высокотехнологических артефактов на свете не будет. И это уже будет не постапокалиптическая фантастика, а самая что ни на есть обычная.

Любопытно, что авторы, описывающие животный мир иных планет, гораздо реже попадают впросак. Возможно, именно потому, что им не приходится подстраиваться под земные реалии, и голова не пухнет от мифов, связанных с чудовищным воздействием радиации на гены. Зачастую сюжет целиком и полностью построен на отношениях между инопланетными видами и на том, как на них влияют высадившиеся на планете люди. Например, пытаясь истребить «вредный» для колонии вид насекомых, они ставят под угрозу стабильность всей экосистемы, последствия чего оказываются куда значительнее первоначальной проблемы. И даже если авторов местами заносит, в целом у них получаются имеющие право на существование миры. Одним из лучших специалистов по интересной и более-менее правдоподобной инопланетной жизни хотелось бы назвать Дэна Симмонса – в своей эпопее о Гиперионе он создал много ярких миров. Пример относительно скучного, но куда более продуманного мира можно найти у Орсона Скотта Карда в романе «Ксеноцид».

Возвращаясь к родным земным мутантам, хочется напомнить: угроза ядерного апокалипсиса сейчас минимальна, радиационный фон в пределах нормы. Поэтому котята у вашей Мурки почти наверняка родятся нормальными и не обовьют ночью хозяина ярко-зелеными щупальцами. Заводите домашнего любимца прямо сейчас и не копите в себе глупые комплексы, которые годы спустя невесть во что выльются. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.




ОТ ТИМА ШЕФЕРА, СОЗДАТЕЛЯ
GRIM FANDANGO И FULL THROTTLE
PSYCHONAUTS
ВЫБОР РЕДАКЦИИ
игры
"Про новую игру Шефера не говорят: "лучшая аркада в мире!" или "лучший квест в мире!" Нет, только - "лучшая игра в мире!" Снова и снова"
Game.exe 7 2005
PC CD ROM
MAJESCO
THQ
Бука

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

ДВА СПОСОБА СДЕЛАТЬ СЛОЖНУЮ ИГРУ

Томонобу Итагаки, продюсер в Team Ninja, главный специалист по Dead or Alive и Ninja Gaiden, очень любит делать сложные игры. Ninja Gaiden, например, до сих пор считается одной из самых непроходимых игр на Xbox. И даже самый низкий уровень сложности в Ninja Gaiden Black зовется Ninja Dog, а того, кто возьмется на нем играть, ждут постоянные унижения от «старшей товарки» Аяне. Итагаки-сан, вы не правы! Такая сложность постыдна не для игрока, а для разработчика.

У нас в редакции есть два человека, которые были морально травмированы вторым боссом Ninja Gaiden. История вопроса: в игре ниндзя Рю Хаябуса носится по разоренной деревне, вламывая бандитам. И тут, где-то через час после того, как вы впервые вставили диск в привод Xbox, в кадре появляется самурай на лошади, бесчеловечно сложный босс, уничтожающий героя десять раз подряд. Рю и его противник оказываются на узком мосту, самурай проводит атаки одну за другой, призывает себе на помощь монстров поменьше, нападает из-за края экрана и убивает ниндзя в среднем за полминуты. За минуту, если вы будете сопротивляться. Промучившись с ним час, желаешь только одного: вынуть диск, сломать об коленку и никогда, никогда больше не брать геймпад в руки.

Дело в том, что сложные сцены в играх можно весьма успешно разделить на две непересекающиеся части: одни сложны потому, что вы недостаточно хорошо умеете играть, другие сложны просто потому, что разработчики так захотели. Пример: в Devil May Cry 3 необученный новичок погибнет на середине первого уровня. Чтобы оказывать монстрам достойное сопротивление, нужно знать приемы Данте, сильные и слабые стороны различного оружия, слабые места монстров. Такая сложность делает прохождение интереснее: хочется познать происходящее и стать профессионалом в игре. Другой пример, еще одно чудовищное место в Ninja Gaiden. Рю находится на дне огромной ямы. Выбраться наверх можно только по вделанным в стены платформочкам. На самых дальних платформах расположились лучники, которые постоянно атакуют героя, и если вы ловите хоть одну стрелу, Рю падает на дно и начинает восхождение сначала. Пройти это место сложно потому, что стрелки почти всегда находятся за краем экрана, и вы никак не можете предугадать, когда и откуда прилетит следующий снаряд. Выход один – убрать блок, сделать шаг, поставить блок. Подождать следующей стрелы, убрать блок, сделать шаг, поставить блок. Веселуха-а-а... Такая сложность убивает всякий интерес к игре. Разработчики осознанно издеваются над вами, превращая игру в бесцельную трату времени.

У нас, игровых журналистов, повидавших на своем веку немало боссов из самых разных игр, есть уже мнемонические критерии, позволяющие мгновенно отличить хорошего сложного главаря от плохого. Например, если босс призывает себе на помощь обычных монстров, отвлекающих игрока, это кричит о том, что дизайнерам оказалось не под силу придумать нормального противника. Хорошему боссу (вспомните Metal Gear Solid) нет нужды прятаться за спинами шестерок. Атакующие из-за края экрана враги автоматически снижают финальную оценку игры на полбалла: такие удары нельзя предсказать, и это возмутительно. Игра не дает шанса блокировать их и, кажется, движок просто скидывает с персонажа здоровье, когда посчитает нужным. Таким играм мы говорим решительное «нет»!

Но чем решительнее звучит наше «нет», тем большее впечатление производят настоящие, глубокие, интересные игры. Игры с двойным дном. Игры, в которых хочется разбираться. Кстати, именно в этом «двойном дне» секрет успеха многих файтингов. Постепенно осваивая их, открываешь для себя все новые навыки, хочешь познавать игру еще и еще. Американцы давно придумали термин «learning curve», аналогов которому в нашей журналистике я не встречал. В идеальной игре learning curve, «кривая обучения», должна плавно идти вверх: сначала от вас требуются лишь базовые навыки, потом к ним прибавляются все более и более специфические умения и, наконец, для победы над финальным боссом нужно охватить разумом всю боевую систему целиком. Если же только для того, чтобы пройти первый уровень, нужно тренироваться два часа, говорят, что кривая резко берет вверх (привет, Ninja Gaiden). Если карты можно проходить, массируя кнопку атаки, говорят, что кривая идет горизонтально (привет, Devil May Cry 2).

Американские товарищи, прошедшие Dead or Alive 4, рассказывают, что в финале игры ждет сверхъестественно крутой клон Касуми, свободно телепортирующийся по арене. Остается только вспомнить понты Томонобу Итагаки, о которых мы так подробно рассказали в превью игры, и в голос рассмеяться. Такой последний босс – стыд для любого уважающего себя разработчика. Его присутствие в игре означает, что авторы не смогли или не захотели написать нормальный искусственный интеллект, который бы играл за обычного персонажа, но делал это мастерски. Чтобы вы, видя его на арене, раскрывали бы рот от восхищения (или ужаса) и проникались желанием познать тайны Dead or Alive и научиться играть не хуже. Тут мы можем еще вспомнить дешевого крылатого босса из Tekken 5, пламенеющую фигню в конце Soul Calibur 2. Еще неплохо было бы упомянуть кампанию в Virtua Fighter 4: Evolution, искусственный интеллект для которой был написан на основе статистики, собранной в системе VF.net с игровых автоматов. Но вы, наверное, уже поняли, откуда ветер дует. Что бы я ни писал, у меня опять получается вывод, что Virtua Fighter 4 – лучший файтинг на планете. Да что ты будешь делать. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.





1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
Microsoft
game studios
LIONHEAD
STUDIOS
Games for
Windows
FABLE
THE LOST CHAPTERS

PC | PSP | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Rockstar Games
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Rockstar Leeds
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
ОБОЗРЕВАЕМЫЕ ВЕРСИИ:	PlayStation Portable

ОНЛАЙН:
http://www.rockstargames.com/libertycitystories

Grand Theft Auto: Liberty City Stories

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Суть длинного текста на этих трех страницах сводится к следующему: GTA: Liberty City Stories – одна из лучших игр на PSP.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 8.5

★★★★★★★★★★

Наше резюме:
«Ура, еще одна GTA!» или «застой и скукота»? Вспомните, как вы отнеслись к прошлым GTA, и выбор станет очевиден.

Знакомство с GTA: Liberty City Stories у нас не заладилось. «Да машина скользит, как на льду», – рубанул правду-матку убежденный компьютерщик Александр Трифонов и передал консоль вашему покорному. Покорный начал игру заново. Тони залез в черную бандитскую членовозку, завел мотор… и через пару секунд посадил авто днищем на остроугольный холмик, ограждающий самую первую дорогу в игре. Машина встала. Ни туда, и ни сюда. «Ну, здравствуй, Либерти-сити, – подумал покорный, – сколько лет прошло, а ты, я вижу, совсем не изменился».

GTA существует настолько долго и пользуется такой невероятной популярностью, что, кажется, уже перестала вписываться в жанровые рамки. Никто давно не удивляется тому, что у персонажей вместо ладоней культи, что двери и окна нарисованы на фасадах зданий, что спецназ ездит по городу на танках, а анимация героев колеблется между посредственной и совсем плохой. С другой стороны, мы привыкли не замечать много условностей и в других играх: так, солдаты в MGS видят на пять метров вперед, а герои Soul Calibur, проткнутые насквозь острыми железяками, всего лишь теряют небольшой кусочек здоровья. Разработчики GTA в совершенстве овладели наукой продавания одной и той же игры многомного раз. GTA: San Andreas мало чем отличается от GTA: Vice City, которая неуловимо напоминает GTA3. Портативная GTA как две капли воды похожа на непортативные. И вот вопрос: что нужно написать в следующем предложении? «Ура, еще одна GTA!» или «застой и скукота»? Ура, еще одна GTA! Тони Чиприани! Тони возвращается в Либерти-сити на службу к любимым мафиозным боссам! Тони колесит по знакомым улочкам, участвует в уличных гонках, развозит шлюх по клиентам, промышляет саботажем, мелкими хулиганствами и наемными убийствами. Восхищения достойно то, что разработчики умудрились выстроить целый виртуальный город на портативной приставке. Игра загружается несколько секунд, путешествие по

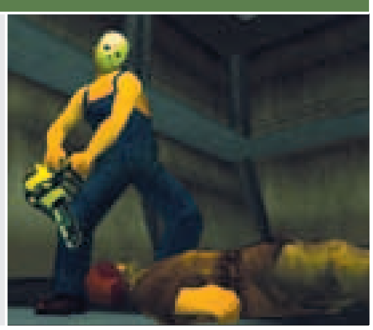


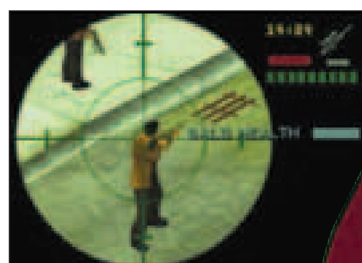


ЭКРАНЫ ЗАГРУЗКИ В GTA: LIBERTY CITY STORIES ОФОРМЛЕНЫ В ХАРАКТЕРНОМ ДЛЯ СЕРИАЛА СТИЛЕ. ВОТ ТАКИМИ МУЖИКАМИ ОФОРМЛЕНЫ.

Кстати, о скучных миссиях

Такая притягательная резня бензопилой, которую мы предвкушали с неподдельным вожделением, оказалась одной из самых скучных миссий. Всего и делов, что забраться в трюм корабля и перестрелять человек двадцать наемных убийц с бензопилами. Проще всего это сделать, бегая от них кругами. Любая ошибка – жестокая смерть и необходимость переигрывать задание.



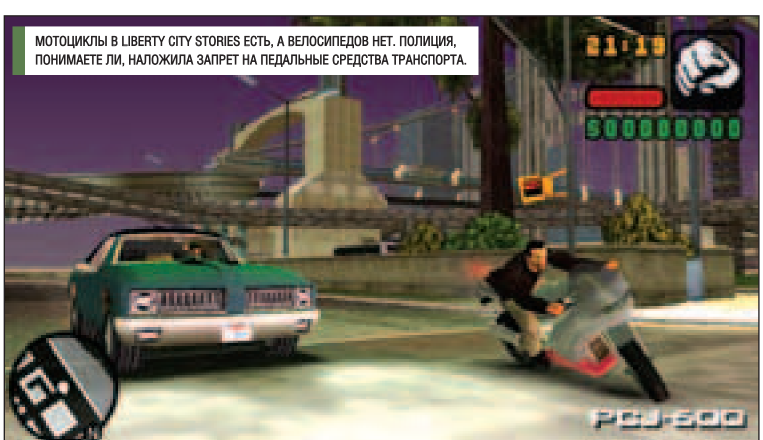


районам города никогда не прерывается экранами Loading, и только музыка с UMD вызывает крохотную задержку, когда герой садится в авто и включает радио. У Тони есть арсеналище штурмовых и снайперских винтовок, гранат, ракетниц, пистолетов, пулеметов (и верная бейсбольная бита). У Тони есть дом, где он может переодеваться, сохраняться и шириться…

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы
Графика почти как в PS2-играх серии, очень редкие загрузки, отличные радиостанции и все те прелести, за которые мы любим GTA.

Минусы
Однообразный сюжет, неудачная адаптация геймплея для портативной системы, десятки маленьких недоделок как в дизайне, так и в коде игры.



МОТОЦИКЛЫ В LIBERTY CITY STORIES ЕСТЬ, А ВЕЛОСИПЕДОВ НЕТ. ПОЛИЦИЯ, ПОНИМАЕТЕ ЛИ, НАЛОЖИЛА ЗАПРЕТ НА ПЕДАЛЬНЫЕ СРЕДСТВА ТРАНСПОРТА.



ШИРОКИЙ ВЫБОР ОРУЖИЯ И СПОСОБОВ ЕГО ПРИМЕНЕНИЯ – ТРАДИЦИОННОЕ ДОСТОИНСТВО ИГР СЕРИАЛА GRAND THEFT AUTO.



Мне бы в небо

В Liberty City Stories есть вертолеты, и вам частенько придется иметь с ними дело. Например, в одной из миссий нужно по земле следовать за бандитом на геликоптере. А если вы серьезно достанете полицейских, они тоже обязательно вызовут подмогу с воздуха. Но вот беда: самому сесть за штурвал и воспарить на высоту птичьего полета невозможно.

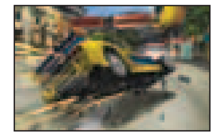


простите, лечиться. Есть гараж, где нужно хранить машины, есть Paint'n'Spray и Ammunation и – внимание! – карта города прямо в главном меню. Да и мир Liberty City Stories по-всегдашнему богат на приключения. Можно проходить сюжетные задания, развозить пассажиров такси, ловить преступников на полицейской тачке, собирать секретные пакеты, выполнять бешеные трюки и черт знает что еще. И катить по городу со спущенным левым задним колесом (машина кренится набок, плохо слушается) под какофонию полицейских сирен так же восхитительно, как в любой другой ипостаси GTA.

С другой стороны, иногда ловишь себя на мысли, что Liberty City Stories пусть не «китайская подделка под GTA», но как-то недорабатывает до звездного статуса. В San Andreas каждая вторая миссия начисто сносит крышу. В Liberty City Stories большинство заданий укладывается в привычные рамки «поди-принеси». Мафиозные дружки Тони вроде и хороши, а как вспомнишь чокнутого хиппи-наркоторговца из San Andreas, так сразу кого-то не хватает. Еще очень неприятно, когда Тони падает в воду и… тонет. Казалось бы, мы все это прошли давным-давно. Управление на поверку оказалось отнюдь не таким приятным, как обещали, а неподатливая камера нет-нет, да доведет Тони до смерти в самых яростных миссиях. Автоприцеливание автоприцеливается куда угодно, но не туда, куда вы хотите, а перестрелки выглядят так: два гангстера стоят столбами друг напротив друга и опустошают магазины до тех пор, пока один не отбросит коньки. Искусственный интеллект атрофировался не только у врагов, но и у друзей, которые тоже героически принимают на грудь весь предназначенный им свинец. Частота кадров нет-нет да и упадет ниже де-

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ТАК КРАСИВА, КАК



Burnout Legends

ХУЖЕ, ЧЕМ

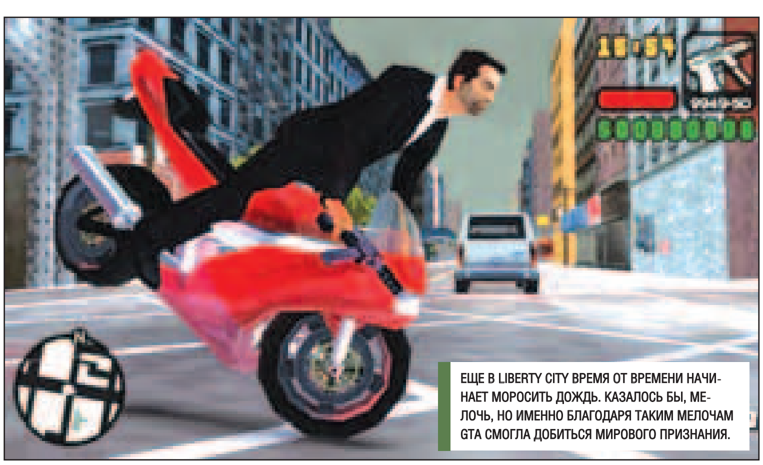


GTA: San Andreas

Бесконечная GTA

В свежем финансовом отчете представители Take-Two Interactive сделали сразу два неожиданных заявления относительно GTA, место которым – в новостной колонке, а не в обзоре. Во-первых, GTA: Liberty City Stories в следующем году выйдет на PlayStation 2, во-вторых, компания разрабатывает «совершенно новую» GTA для PlayStation Portable. Ни слова больше из боссов Take-Two выжать не удалось.





ЕЩЕ В LIBERTY CITY ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ НАЧИНАЕТ МОРОСИТЬ ДОЖДЬ. КАЗАЛОСЬ БЫ, МЕЛОЧЬ, НО ИМЕННО БЛАГОДАРЯ ТАКИМ МЕЛОЧАМ GTA СМОГЛА ДОБИТЬСЯ МИРОВОГО ПРИЗНАНИЯ.



КАТЕРА И ВОДНЫЕ ЗАДАНИЯ ЕСТЬ В ИГРЕ ЛИШЬ ДЛЯ ВИДУ. УПЛЫТЬ, КУДА ГЛАЗА ГЛЯДЯТ, ВАМ НЕ ПОЗВОЛЯТ.

Как ломали PSP

Срочно в номер! Хакеры взломали защиту на прошивке версии 2.60 (последней на текущий момент). И сделали они это с помощью GTA: Liberty City Stories. Исполняемый код записывается на карту памяти под видом сейва к GTA, затем загружается в игре, и вуаля! Вместо улиц Либерти-Сити вы видите, скажем, самопальный тетрис для PSP. Точно таким же образом ранее была взломана защита в прошивках 2.01 и 2.50.



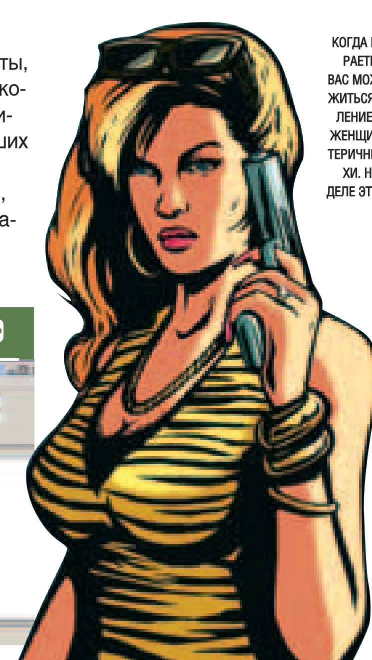


УГНАТЬ МОЖНО ЛЮБОЕ АВТО, БУДЬ ТО «ХАММЕР», ПОЖАРКА, СКОРАЯ ИЛИ МНОГОТОННЫЙ ТЯГАЧ. МЫ ЖДЕМ ТОГО СЧАСТЛИВОГО ДНЯ, КОГДА В GTA ПОЯВЯТСЯ БЕТОНОМЕШАЛКИ.

сятки, а оседлав мотоцикл, можно разогнаться быстрее скорости подгрузки и на какое-то мгновение вылететь в призрачный район обувных коробок, рисованные окна которых еще не успели перенестись с UMD в память консоли. Песни, ток-шоу и рекламки на радио повторяются слишком уж часто. Игра совсем не оптимизирована для портативной консоли, сохраняться можно только в доме Тони, и если вы играете, например, в общественном транспорте, то и распробовать ничего толком не успеете, как уже надо будет выходить.
А еще есть мультиплеер, который попробует от силы каждый десятый владелец Liberty City Stories. Игра через Интернет не поддерживается, управление не приспособлено для дуэлей, вдвоем на огромных картах делать нечего, а найти среди своих друзей шестерых виртуальных уголовников сможет совсем не каждый. Очень жаль, что многопользовательская игра, для которой были придуманы несколько отличных режимов, останется по большей части невостребованной. При всем этом, GTA: Liberty City Stories – это совершенно точно не дешевая попытка нажиться на известном имени. Это умелая, интересная, уверенная в себе игра. Простите нам отсутствие восторженных строк и признаний в любви. Liberty City Stories, словно электрон, совмещает

Очень неприятно, когда Тони падает в воду и… тонет. Казалось бы, мы это прошли давным-давно

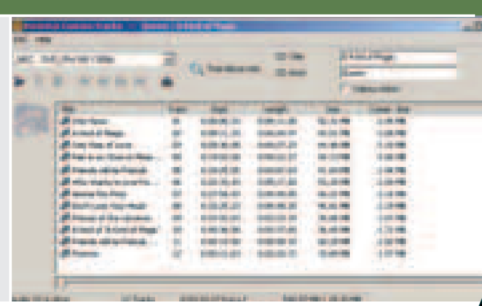
в себе два набора совсем разных свойств. Это одновременно «всего лишь обычная GTA на PSP» и «ух ты, настоящая GTA на PSP». Это хит, который влюбит в себя опытных великих автоугонщиков, и одна из лучших игр для PlayStation Portable. И на этом, пожалуй, стоит остановиться, чтобы не вспомнить про десятки маленьких «но». Одна из лучших игр для PlayStation Portable. Точка. ■



КОГДА ВЫ ПОИГРАЕТЕ В GTA, У ВАС МОЖЕТ СЛОЖИТЬСЯ ВПЕЧАТЛЕНИЕ, ЧТО ВСЕ ЖЕНЩИНЫ – ИСТЕРИЧНЫЕ ШЛЮХИ. НА САМОМ ДЕЛЕ ЭТО НЕ ТАК.

Кто заказывает музыку?

В Liberty City Stories можно загружать свои музыкальные треки. Но несколько необычным образом. Необходимо скачать с официального сайта программу Rockstar Custom Tracks, которая затем преобразует треки с легальных аудиодисков в формат, распознаваемый игрой. Использовать треки, записанные на карту памяти для PSP, нельзя. Использовать аудио-диски, записанные на CD-R болванках, нельзя. Использовать MP3, в изобилии хранящиеся на компьютере каждого, тоже нельзя. Только легальные диски. Из спортивного интереса ваш покорный опробовал программу в действии, поставив диск из личной коллекции. И что бы вы думали? Работает!





ФИЗИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ И МОДЕЛЬ ПОВРЕЖДЕНИЯ МАШИН ПРАКТИЧЕСКИ НЕ УСТУПАЮТ ТОМУ, ЧТО МЫ ВИДЕЛИ В КОНСОЛЬНЫХ ВЕРСИЯХ ИГРЫ.



ЕСЛИ ПРИГЛЯДЕТЬСЯ, НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ МОЖНО ЗАМЕТИТЬ ПОВТОРЯЮЩУЮСЯ ТЕКСТУРУ – НА СТЕНЕ .


НИКАКИХ ГРАНИЦ
И ПОДЗАГРУЗОК
Безбашенный ЭКСТРИМ
на БЕСПРЕДЕЛЬНЫХ просторах
СКЕЙТИНГА
MY CHEMICAL ROMANCE,
FALL OUT BOY,
TAKING BACK SUNDAY
классики ПАНКА!
TONY HAWK'S
AMERICAN WASTELAND
th-american-wasteland.com
полная свобода передвижения
выберите по своему вкусу внешность героя и доску
освойте новые эффектные трюки
Скейт или велосипед? Выбирайте сами
ASPYR.COM
TH-AMERICAN-WASTELAND.COM
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
PC CD-ROM SOFTWARE
aspyr
NEVERSOFT
ACTIVISION.
© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and THAW is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. All rights reserved. PC version distributed by Aspyr Media under license from Activision. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. Aspyr is a registered trademark of Aspyr Media, Inc., and the Aspyr star logo is a trademark of Aspyr Media, Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.
Бука

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | PSP

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



Untold Legends: Brotherhood of the Blade

Некоторые легенды достойны народной любви. О других можно забыть с чистой совестью. Untold Legends: Brotherhood of the Blade из последних.

ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	action/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Sony Online Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation Portable

ОНЛАЙН:
http://untoldlegends.station.sony.com

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 6.0

★★★★★★☆☆☆☆

Наше резюме:
Красивый, но донельзя заунывный клон Diablo и Baldur's Gate: Dark Alliance. Только для самых терпеливых поклонников жанра.

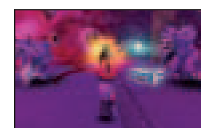
АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



MediEvil: Resurrection

НЕ ПОХОЖА НА



Death, Jr.

У первого PSP-проекта студии Sony Online Entertainment были все шансы на успех. Причем не только с коммерческой (с этим-то как раз все в порядке), но и с творческой точки зрения. Бывалые разработчики, вполне положительный опыт в лице Champions of Norrath и Champions: Return to Arms – казалось бы, что еще нужно для создания идеальной action/RPG?

НАСЕКОМЫЕ ШАЛЯТ?

Первые минуты знакомства с Brotherhood of the Blade никаких бед не предвещают. Ну да, сюжет невероятно затерт до дыр (окрестная нечисть взбесилась и стала на всех нападать), но никто и не ждал от сценаристов чудес. Главное, чтобы был повод отправиться в ближайшее подземелье и устроить там резню, и такой повод есть. Подземелья есть, и монстры, вроде бы, тоже... Но вот что странно: этих монстров нужно постоянно искать, так как сами они никакого желания лезть на рожон не выказывают. Гигантские пауки, обветшалые скелеты, исполинские древоподобные чудища из окрестных лесов и прочие пособники сил Зла как будто до последнего надеются отсидеться в сторонке и в бой идут будто из-под палки, словно предчувствуя свою печальную участь. И даже численное преимущество они используют как-то вяло: одновременно на вас нападают не более трех-четырех особей, остальные изображают ветошь где-нибудь неподалеку. Одним словом, с мечтами о грандиозных побоищах приходится расстаться; вместо них – лишь неспешные прогулки.

ЧЕТЫРЕ ВОИНА В ПОЛЕ

Доступных классов четыре. Рыцарь (knight) и берсерк (berserker) предназначены для тех, кто любит душить супостатов собственными руками; друид (druid) и алхимик (alchemist) станут отличным выбором для поклонников магии. В целом, не самый скудный ассортимент, да и разница между классами ясна сразу. Опять же, со временем на подопечного разрешается «повесить» довольно много дополнительных умений, которые подчеркнут его индивидуальность.
Амуницию, в лучших традициях жанра, добываем двумя способами – покупаем у барыги и подбираем на поле боя. Список предметов огромен, а в заплечный мешок помещается едва ли сотая доля найденного. Поэтому что-то мы будем вынуждены продать, а что-то выбросим по дороге, мучаясь острыми приступами жадности.

ЛУЧ СОЛНЦА

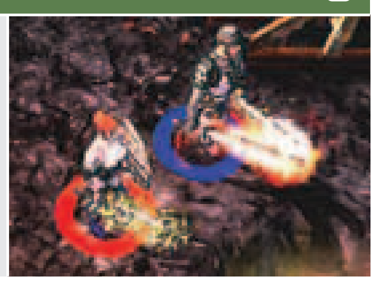
Графика наглядно демонстрирует, на что способна PSP. Уровни обширны и разнообразны, персонажи отлично анимированы, спецэффекты тоже удались. А вот с музыкой, к сожалению, никто мудрить не стал: она однообразна и заунывна, под стать нашим блужданиям в лесах Авена. Впрочем, ее разрешается и отключить. Что касается собственно игры, то и здесь есть варианты. Первый – опробовать прелести multiplayer. Второй – скрестив пальцы, дожидаться продолжения. ■



СВИРЕПЫХ БЕРСЕРКШ БОЯТСЯ И ВРАГИ, И ДРУЗЬЯ...

Вчетвером веселее

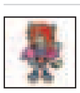
От полного разгрома Brotherhood of the Blade спасает многопользовательский режим. Исследовать уровни с друзьями куда увлекательнее «хождения по мукам» в одиночестве. Хотя и здесь есть подвох – количество и сила монстров рассчитываются на самого сильного игрока в команде, осложняя жизнь тем, кто послабее.



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Хорошая графика, продолжительный сюжетный режим, возможность совместного прохождения, сподручное управление.

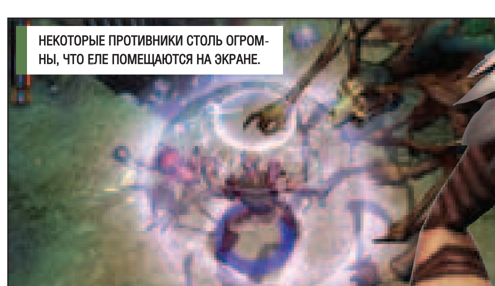


Минусы:
Игра катастрофически монотонна. Монстры малочисленны и нападают через силу. Уровням не хватает интерактивности. Музыка плоха, а речь и вовсе отсутствует.

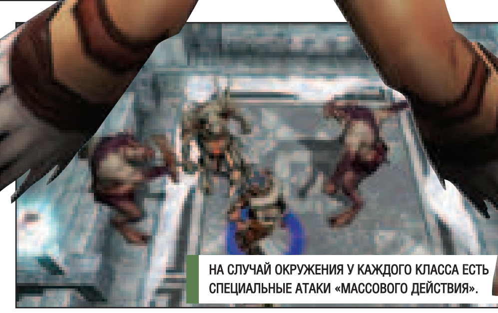




КАКИХ ТОЛЬКО ЧУДИЩ НЕ ВСТРЕТИШЬ В СОВРЕМЕННЫХ ИГРАХ...



НЕКОТОРЫЕ ПРОТИВНИКИ СТОЛЬ ОГРОМНЫ, ЧТО ЕЛЕ ПОМЕЩАЮТСЯ НА ЭКРАНЕ.



НА СЛУЧАЙ ОКРУЖЕНИЯ У КАЖДОГО КЛАССА ЕСТЬ СПЕЦИАЛЬНЫЕ АТАКИ «МАССОВОГО ДЕЙСТВИЯ».



У кого в сердце нет места страху,
у того в голове найдётся место пуле
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
ураганные боевики
Первая кровь
Возмездие
Миротворцы
Картель
Черный ястреб
Спецназ
Кинжал

PC · PLAYSTATION 2 · GAMECUBE · XBOX · GBA · XBOX 360

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, PS2, Xbox, GC, Xbox 360
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Neversoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.8 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.gunthegame.com

Gun

Рекомендует «СИ»

Ковбой – это не просто мустанг, винчестер и стетсон. Ковбой – это состояние души.

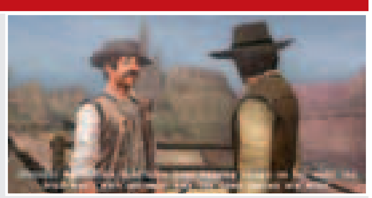
Бескрайние просторы прерий. Ранчо на высоком холме. Небольшой городок, приютившийся у единственного моста. Одинокая колея железной дороги, уходящая за горизонт. Гигантские скалы, нависшие над пыльным каньоном. Неглубокое озерцо, обрамленное утоптанной дорогой. Испещренные хитросплетениями тоннелей и шахт горы. Все это – мир Gun. Заявить об атмосферности, сказать, что увлекает и даже вдохновляет – все равно, что не сказать ничего. Как Mafia заставляла проникнуться настроением 30-х годов, вжиться в роль Томми Анжело и почувствовать себя частью той эпохи, так же Gun погружает с головой в пучину Дикого Запада.

Главный герой, Колтон Уайт, под стать окружающему его миру. Решителен, немногословен – за него говорят револьверы – и беспощаден к тем, кто встает у него на пути. А таких много: от пьяных дебоширов и падких на поживу разбойников до многочисленных приспешников железнодорожного магната Томаса Магрудера, который держит в кулаке всю округу.. Да, Gun – это типичная история противостояния могущественного злодея и простого ковбоя с очень быстрой рукой. Да, Gun – это сборник практически всех вестерн-клише. Но воплощены эти клише на «ура»!

THE GOOD

В плане геймплея Gun впору сравнить с уже упомянутой Mafia: арсенал стволов за пазухой, верный конь вместо авто, свобода передвижения и выбора побочных миссий да линейная, но чрезвычайно увлекательная череда сюжетных заданий. Увлекательная именно за счет того, что Колтону предстоит пройти через все, чем славятся залихватские вестерны: захват поезда, охота, защита фургона от апачей, побег из тюрьмы, дуэли, перестрелки и обязательный захват форта... Разнообразие игровых ситуаций делает игру незабываемой. При этом основа геймплея остается неизменной: в Fahrenheit, например, stealth-уровни выбивались из общей колеи далеко не в лучшую сторону; в подобных же миссиях в Gun от «стелса», по сути, остается лишь название. Gun – это прежде всего экшн. У Колтона, помимо револьверов, в запасе две винтовки (обычная и снайперская), охотничий лук и дробовик (переключение между оружием осуществляется весь-

Услада для ушей



Лэнс Хенриксен, Рон Перлман, Брэд Дуриф, Крис Кристоферсон и многие другие актеры (не менее профессиональные и талантливые) занимались озвучкой игры. Стоит ли говорить, что и по этой части Gun великолепна? Сценки, смонтированные исключительно на движке игры, отлично поставлены, а в персонажей и впрямь начинаешь верить – уж больно голоса героям подходят.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.5**

Наше резюме:
Лучший игровой вестерн на сегодняшний день. Жанр возрождается!

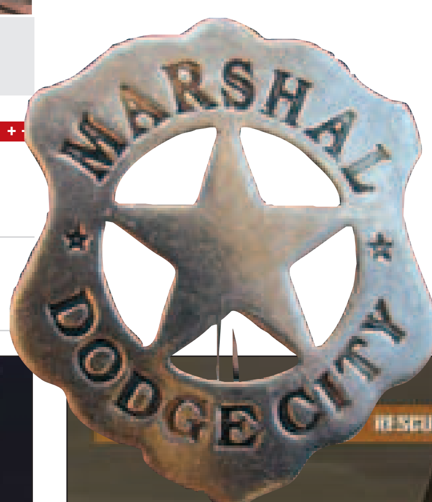
Не для детей

Gun ничуть не умаляет «дикости» Дикого Запада – скорее, даже наоборот! Рейтинг Mature от ESRB на обложке американского издания предупреждает покупателей о содержащихся в игре сексуальных темах, экранном употреблении алкоголя, ненормативной лексике и ядреном насилии – и не зря! Где еще вы найдете пьяных наемников, распевающих похабные песенки про проституток?

КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Увлекательная атмосфера настоящего вестерн-фильма, большое разнообразие игровых ситуаций, отличная озвучка, красочный мир.

Минусы:
Неприлично низкая продолжительность, минимум интерактивности, монотонность побочных миссий.





ДАВИТЬ ЛЮДЕЙ КОПЫТАМИ ЛОШАДИ НЕ МЕНЕЕ УДОБНО, ЧЕМ КОЛЕСАМИ АВТОМАШИНЫ!



АЛКОГОЛЬ ИСЦЕЛЯЕТ! КАЖДЫЙ ГЛОТОК ИЗ БУТЫЛОЧКИ ПОЛНОСТЬЮ ВОССТАНАВЛИВАЕТ ЖИЗНЕННУЮ ЭНЕРГИЮ КОЛТОНА.



МИР GUN ПРОРАБОТАН НАСТОЛЬКО ЗДОРОВО, ЧТО БУКВАЛЬНО В ЛЮБОМ МЕСТЕ МОЖНО, ПОКРУТИВ НЕМНОГО КАМЕРОЙ, СДЕЛАТЬ СКРИНШОТ, ПОВЕСИТЬ КАРТИНКУ НА ХОЛОДИЛЬНИК И ЛЮБОВАТЬСЯ, ЛЮБОВАТЬСЯ...

ма интуитивно, хоть и использовать приходится всего-то одну кнопку). Бутылки с зажигательной смесью и динамит играют роль гранат, а добрый томагавк поможет отбиться от рвущихся в рукопашную супостатов. Кони здесь – что машины в GTA, расходный материал: схватил любую и поскакал куда глаза глядят. Скакуны сплошь и рядом бывалые, выстрелов с седла не пугаются, да и копыта их – вполне себе оружие против нерасторопных пеших врагов. А уж во врагах недостатка не бывает!

Имеется в Gun и RPG-элемент. Каждую характеристику Колтона – владение огнестрельным и холодным оружием, умение держаться в седле, Quickdraw (см. врезку) – можно улучшить путем выполнения многочисленных побочных миссий. Жаль, но они не

Навести порядок в городе, поработать на курьерскую службу, помочь бедолаге фермеру, поохотиться на головорезов или просто сыграть в покер?

могут похвастаться разнообразием и увлекательностью сюжетных заданий и, по большей части, сводятся к самым незатейливым квестам из все тех же RPG: доставить предмет, защитить NPC, расправиться с противниками. Впрочем, нельзя сказать, что заниматься подобным промыслом совсем неинтересно – отнюдь. Навести порядок в городе, поработать на курьерскую службу Pony Express, помочь бедолаге фермеру управиться со скотом, поохотиться на головорезов в розыске или просто сыграть в покер – достойная приправа к прямой сюжетной «рельсе», которая хоть и хороша, но уж чересчур коротка.

THE BAD

Да, низкая продолжительность – самый очевидный недостаток Gun. Если следовать сюжету, не отвлекаясь на изучение и покорение мира Дикого Запада, игру можно одолеть часов за шесть-семь (при достаточной сноровке, компенсирую-

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Red Dead Revolver

ХУЖЕ, ЧЕМ



Grand Theft Auto: San Andreas



Параллели

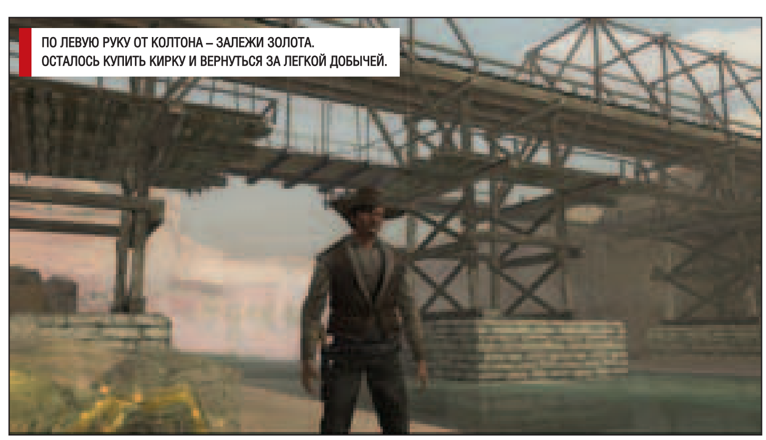
Додж-сити, где происходят события Gun, – реально существующий в штате Канзас город. Основанный в 1872 году Додж-сити быстро стал центром торговли; наиболее ходовым товаром были шкуры буйволов. Вскоре город прославился царящим на его улицах беззаконием: перестрелки средь бела дня стали обычным делом. В 1878 году город терроризировал преступник Роберт Клэй Эллисон (именем которого назван один из персонажей Gun), пока не был выставлен вон знаменитым шерифом Уайаттом Эрпом. Из-за своей репутации город стал популярным местом действия вестернов и даже удостоился одноименного фильма, снятого в 1939 году Майклом Кертизом. На фото: главная улица Додж-сити, 1879 год.







ВЫРЕЗАЕМ МИРНОЕ НАСЕЛЕНИЕ. ТЕРПЕНИЕ У ГОРОЖАН СКОРО КОНЧИТСЯ – ТОГДА СМОЖЕМ ВЫРЕЗАТЬ ЕЩЕ БОЛЬШЕ!



ПО ЛЕВУЮ РУКУ ОТ КОЛТОНА – ЗАЛЕЖИ ЗОЛОТА. ОСТАЛОСЬ КУПИТЬ КИРКУ И ВЕРНУТЬСЯ ЗА ЛЕГКОЙ ДОБЫЧЕЙ.

Обозреваемая версия: PlayStation 2

И это необходимо подчеркнуть, благо Gun вышла не только на PC и консолях нынешнего поколения, но и на Xbox 360, с которой спрос куда выше. Да, безо всякого сомнения, графика на X360 заметно краше, чем на консолях, которым пошел уже пятый год, но улучшения одной лишь визуальной части категорически мало. Gun – великолепная игра для PS2, но не для следующего поколения консолей. Так, оценку Gun для Xbox 360 снижаем на балл. Не тот калибр.



ОСОБУЮ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ ПРИДАЕТ ИГРЕ ПРЕВОСХОДНОЕ ГРАФИЧЕСКОЕ ОФОРМЛЕНИЕ.

щей низкие характеристики). Да и, чего греха таить, сам мир игры при всей своей красоте невелик в размерах – всего два города, расстояние между которыми преодолевается минуты за три. Маловато будет! После San Andreas система характеристик Gun выглядит довольно блеклой, да и минимум интерактивности – как на уровне объектов декора, так и в рамках всего игрового мира – угнетает. Из Gun получилось отличное линейное приключение, ни в чем не уступающее вестерн-фильму, но, имея под носом замечательный пример интерактивной вселенной, нельзя не огорчиться тому, что потрясающе красивая и атмосферная Gun тягаться с ней не может.

THE UGLY

В отличие от Red Dead Revolver, Gun не пытается взять разудалым весельем. Здесь враги под шквалом ваших пуль не будут плясать чечетку, а повалятся наземь с простреленными ногами, и вслед за ловко сбитой шляпой запросто может последовать содержимое головы. Gun просто-таки упивается жестокостью – уже в самом начале игры можно приобрести совершенно бесполезный (с точки зрения практика) нож для скальпирования и под безумные крики начать лишать макушек смертельно раненых врагов. Крупнокалиберные стволы и динамит обеспечат обилие расчлененки... Нет, в Gun насилие не смакуется так, как, скажем, в Manhunt, но садистов игра определенно оставит сытыми и довольными.

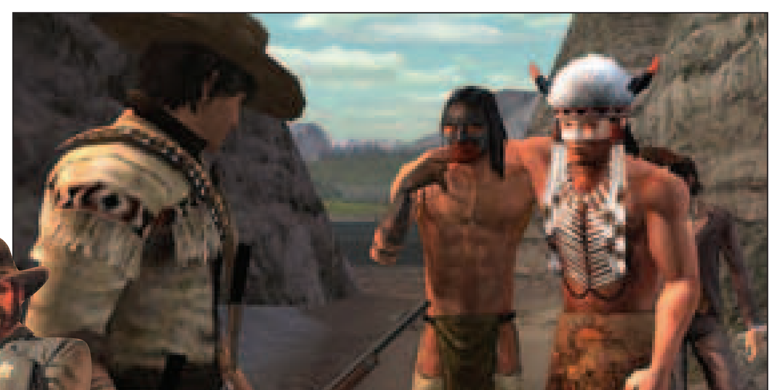
Что занятно, подобия полиции из GTA в Gun нет – на то он и Дикий Запад. Впрочем, женщин, детей и стариков вот так запросто на улице и не встретишь: сплошь ковбои, готовые вмиг обидеться на выстрелы в их сторону. Игра пытается ввести ограничивающий элемент в виде так называемого «городского терпения», по истечении которого по вашу душу отправляется группа решительно настроенных жителей. Но, увы, справиться с ними чрезвычайно просто, так что, по сути, руки у вас всегда развязаны. Наслаждайтесь, хулиганы!

Итак, мы получили отличный боевик, который, благодаря захватывающему сценарию и высокой иммерсивности (это некрасивое слово означает полное погружение человека в мир виртуальной реальности. – *Прим. ред.*) сможет заинтересовать не только поклонников вестернов, но и тех, кого этот жанр никогда не привлекал. Попробуйте и вы. ■

Ready... Draw!

Опытный стрелок Колтон обладает способностью Quickdraw, довольно сильно смахивающей на Dead Eye из Red Dead Revolver. По сути, мы имеем дело с использованием slo-mo при стрельбе от первого лица – весьма удобный способ как следует прицелиться или уйти от бандитской пули. За Quickdraw отвечает специальная шкала, накапливающаяся с убиением врагов.







ЛОШАДИ И ПРОЧАЯ СКОТИНА ВЫГЛЯДЯТ СОВСЕМ КАК ЖИВЫЕ.



ПРОТИВ НАЕЗДНИКОВ ЗАЖИГАТЕЛЬНАЯ СМЕСЬ НЕ СДЮЖИТ, А ВОТ ДРОБОВИК МИГОМ ВЫШИБАЕТ ИЗ СЕДЛА!



Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru



MediEvil: Resurrection

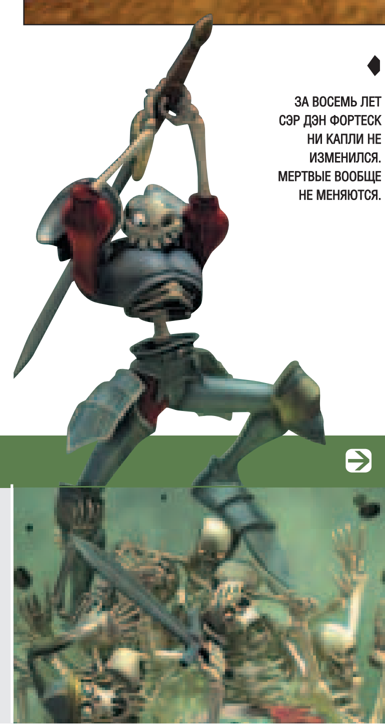
Склад платформеров для PSP так плотно забит мусором, что в SCEE решили воскресить полузабытого сэра Дэна.

ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	SCEE Studios Cambridge
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation Portable

ОНЛАЙН:
http://www.medievilresurrection.com

Подобный ход кажется странным, ибо MediEvil, несмотря на все попытки PR-менеджеров Sony втиснуть ее в один ряд с золотыми хитами PlayStation, ничего особенного собой не представляла. Смешной одноглазый скелет, трагически лишенный нижней челюсти, не задержался в сердцах людей – персонажи Naughty Dog и Insomniac овладели умами геймеров куда проворнее. И тем не менее – мертвый рыцарь имел неплохие шансы подарить владельцам PlayStation Portable несколько приятных часов. И подарил бы, не стань героем практически той же самой игры из 1998 года. Как и в славные времена сереньких Dual Shock, новая MediEvil производит впечатление проекта AAA-класса: пестрит дизайном в стиле кинолент затасканного нами Тима Бертона и хвастается всевозможными числами (счет врагов, видов оружия и этапов идет на десятки, боевых приемов – на сотни). Предмет особой гордости – сценарий про доблестного сэра Даниэля Фортеска и злющего мага Зарока, сдобренный щепоткой черного юмора и протекающий в дивном королевстве Гэллоумир. Картину «хорошей игры» пытаются дополнить даже приятная графика и профессиональная озвучка. Как ни печально, все достижения разработчиков перечеркиваются двумя извечными промахами: камерой и управлением. От боевого процесса в MediEvil: Resurrection невозможно получать удовольствие – сэр Фортеск слушается команд без особой охоты, а контролю над строптивой камерой отведено слишком мало кнопок. Помнится, с сереньким Dual Shock было куда легче. Британская студия SCEE отчаянно старалась, но так и не смогла приспособить классический геймплей MediEvil под карманную систему с одной аналоговой рукояткой. На выходе – просроченная, невкусная конфета, аккуратно завернутая в яркий, привлекательный фантик. Лучше бы Даниэль продолжал мирно посапывать в могилке, наслаждаясь снами о давних приключениях. ■


В ОБАЯНИИ ПРОТИВНИКИ НЕ УСТУПАЮТ ОДНОГЛАЗОМУ РЫЦАРЮ.


ЗА ВОСЕМЬ ЛЕТ СЭР ДЭН ФОРТЕСК НИ КАПЛИ НЕ ИЗМЕНИЛСЯ. МЕРТВЫЕ ВООБЩЕ НЕ МЕНЯЮТСЯ.

Интересный факт

Вышедший в 2000 году сиквел оригинальной MediEvil стал единственной игрой для PS one, официально локализованной для российского рынка, – а заодно и первым опытом компании «Софт Клаб» в переводе консольных проектов. Цена за коробку составляла около двухсот рублей.

АЛЬТЕРНАТИВА

ПОХОЖЕ НА


Death Jr.

ХУЖЕ, ЧЕМ


Tokobot

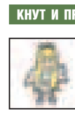
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 6.0

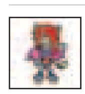
★★★★★★☆☆☆☆

Наше резюме:
Очередной вялый экшн для портативной консоли от Sony, выезжающий лишь за счет смазливого личика и остатков былой славы.

КНУТ И ПРЯНИК + -

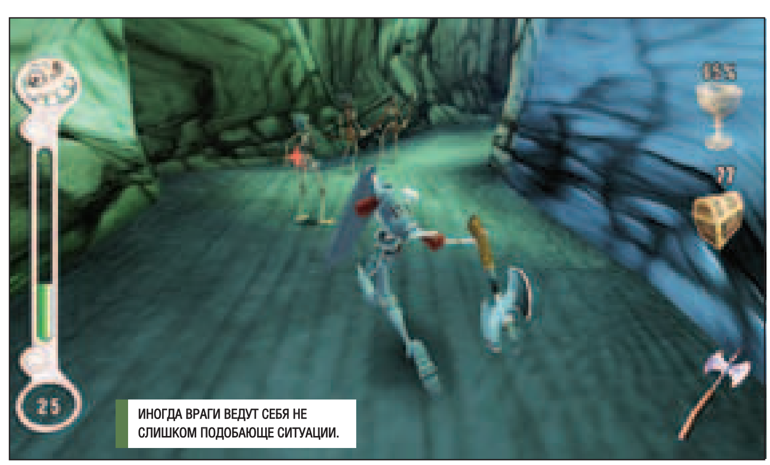


Плюсы:
Стильный, запоминающийся дизайн, преотличная озвучка диалогов, неплохая графика, симпатичные видеовставки, играбельное демо WipEout Pure.



Минусы:
Подлая камера, дерганая анимация, жуткое управление, исключительная несвежесть игрового процесса, эпизодические «тормоза».


СТРЕЛЬБА ИЗ АРБАЛЕТА ПОДОБНА ПЫТКЕ.


ИНОГДА ВРАГИ ВЕДУТ СЕБЯ НЕ СЛИШКОМ ПОДОБАЮЩЕ СИТУАЦИИ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru

SSX on Tour

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Экстремальные виды спорта становятся все популярнее, молодежь поголовно обучается ездить на сноубордах и BMX.

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	sports
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб» (PS2)
РАЗРАБОТЧИК:	EA Canada
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.easportsbig.com/games/ssxontour/home.jsp

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.5**

Наше резюме:
Самая лучшая игра о зимнем экстриме. И неважно, что она аркадная и не слишком правдивая, главное, что удовольствия – море!

Но не каждому охота падать и получать синяки и ссадины, мерзнуть по пути от электрички до склона и тратить месяцы на отработку простейшего трюка. Для таких любителей поэкстремалить не слезая с пушистого дивана и создают игры вроде SSX.

Новая игра серии позволит без особого труда и напряжения для мышц почувствовать себя безумным сноубордистом или дерзким горнолыжником, носящимся по самым опасным склонам и выделывающим самые немыслимые трюки. Да, это чистая правда, наконец-то, спустя много лет, разработчики поняли, что одними «досочниками» нас уже не удивить, и включили в игру возможность ездить и трюкачить как на доске, так и на горных лыжах. Причем, как и положено «нью-скулерам», они соревнуются со сноубордистами в любых заездах без каких-либо поблажек.

Различий в управлении между доской и лыжами в игре практически нет. Левым аналогом ездим: нажали «вперед», спортсмен присел и помчался вниз, нажали «назад» – притормозил. Захотели прыгнуть – нажали ⊗. Все просто и логично. Бордисты отличаются от горнолыжников тем, что едут вниз не так быстро, но зато маневреннее, вертлявее и падают чаще. Ну и, конечно же, главная разница – в трюках.

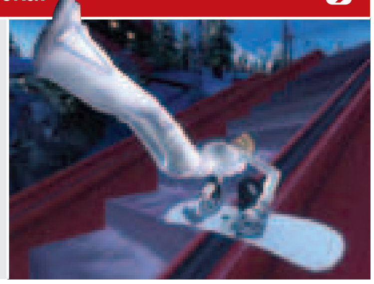
А трюки в новом SSX – это все. Коли кишка тонка крутить красивые «бэкфлипы», не видать вам побед, даже в заездах на скорость. Почему? Все очень просто. После каждого удачно выполненного трюка у вас пополняется полоска внизу экрана – ускорение. Набрали достаточное количество, нажали на ◼, и ваш спортсмен ринулся вниз с удвоенным рвением. Поэтому даже в заездах, где нужно всего лишь прийти первым, необходимо трюкачить, чтобы не иссякал бесценный запас ускоряющего адреналина.

И нужно ли говорить, что заезды на скорость – сущее баловство для экстремалов, а самые главные соревнования как раз проводятся на количество трюков. Тут вам и «Халфпайп», и «Бигэир», и всевозможный «Джиббинг» – полный набор. Кстати, игра предлагает нам как массовые заезды (до десяти человек), так и одиночные «дуэли», причем весьма и весьма любопытно задуманные. К примеру, выигрывает тот, кто первый наберет триста тысяч очков или оторвется от соперника на двести метров; разных условий для победы – море.

Раз уж зашла речь о дуэлях, нужно сказать, что и весь режим карьеры в целом выполнен великолепно. Начинается все с создания своего собственного персонажа, потом выбираете средство передвижения и отправляетесь в самое великое путешествие вашей жизни – в восхождение с сотого места топ-листа самых лучших экстремалов в мире на первое. Чтобы продвигаться по карьерной лестнице, нужно побеждать в соревнованиях, причем совершенно все равно в каких. Никто не заставляет участвовать сегодня в скоростном спуске, а завтра в трюкачестве на «халфпайпе» – катайтесь там, где нравится! И с каждой победой ваш рейтинг обязательно немного подрастет. Выбор типов соревнований огромен – от обычных заездов и чемпионатов до уже упоминавшихся дуэлей и «индивидуальных» заданий. Сможете съехать только по асфальту, слегка припорошенно-

Главное не умение, главное – доска!

Необычно в этой части подошли к прокачке персонажа. Нет чтобы повышать какие-то его характеристики – вы покупаете ему различные доски или лыжи, которые и определяют, насколько хорошо спортсмен будет кататься. Одни позволяют лучше трюкачить, другие «быстрее едут». Вот бы и в жизни так!



Ложка дегтя

Совершенствуясь много лет, серия SSX все равно не смогла воплотить накопленный опыт в идеальной игре. Главный недостаток новой части – камера, которая временами не понимает, что нужно показывать, и вытворяет кульбиты покруче, чем сами экстремалы. Да и модели персонажей пожертвовали свои полигоны в фонд украшения склонов.

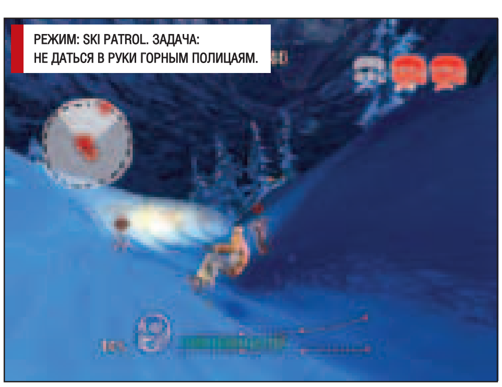




КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Безумный драйв и красота, отличный дизайн трасс, удобное управление, увлекательный режим карьеры. Крутые склоны и невероятные трюки.

Минусы:
Страшненькие модели персонажей и не менее страшненькие текстуры на них. Нередки приступы сумасшествия камеры.



РЕЖИМ: SKI PATROL. ЗАДАЧА: НЕ ДАТЬСЯ В РУКИ ГОРНЫМ ПОЛИЦАЯМ.



МЕНЮ ВЫБОРА МИССИЙ: ЧЕМ ДАЛЬШЕ В ЛЕС, ТЕМ СЛОЖНЕЕ ЗАДАНИЯ.



ТРАССЫ В SSX НАСЫЩЕНЫ ЖИЗНЬЮ: ТО ЛАВИНА СОЙДЕТ, ТО ЕЛКИ ПАДАТЬ НАЧНУТ, ТО ЛЕД НА ЗАМЕРЗШЕМ ОЗЕРЕ ПОТРЕСКАЕТСЯ. НЕ ГОВОРЯ УЖЕ О ВСЕВОЗМОЖНЫХ КОНСТРУКЦИЯХ, ПО КОТОРЫМ МОЖНО «ПОСКОЛЬЗИТЬ», И ЛЮДИШКАХ, КОТОРЫЕ НА САМЫХ ПРОСТЫХ УЧАСТКАХ ВЕЧНО ЛЕЗУТ ВАМ ПОД НОГИ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Amped 2

НА УРОВНЕ



SSX 3

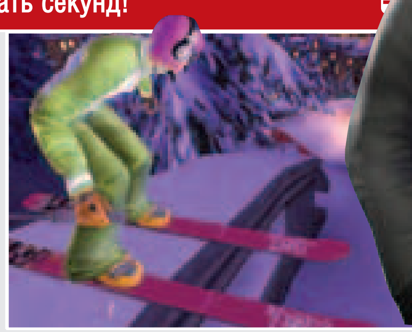
Катайтесь там, где нравится! И с каждой победой ваш рейтинг обязательно немного подрастет.

му снегом или весь спуск скользить вниз по перилам? Дерзайте! Развлечений хватит на всех.
Прибавьте еще красивую графику (простим корявенькие модельки самих спортсменов?), безумный дизайн трасс и возможность покупать своему протеже всевозможные доски-перчатки-ботинки и прочие аксессуары. Как ни крути, а выходит, что SSX On Tour на данный момент самая доступная, простая и в то же время увлекательная и затягивающая игра о зимних экстремальных видах спорта. И плевать, что она совершенно аркадная, а сноубордисты творят невыполнимые в принципе трюки. Главное – доставленное ею удовольствие. ■



ОДНА ИЗ ФИШЕК ИГРЫ: МНОГИЕ ПОКУПАЕМЫЕ ДЛЯ ПЕРСОНАЖА АКСЕССУАРЫ ОФИЦИАЛЬНО ЛИЦЕНЗИРОВАНЫ И РЕАЛЬНО ПРОДАЮТСЯ В МАГАЗИНАХ.

Обучаем «бэкфлипу» за тридцать секунд!



В игре, помимо «самых простых» трюков, которые выполняются нажатием на один из «шифтов», есть еще два типа выкрутасов. На цифровой крестовине повешены различные вращения – выпрыгнули с бугра, нажали «вперед», и ваш персонаж сделает красочный «фронтфлип». А на правом «аналоге» подвешены трюки для продвинутых. Если покачивать его вперед-назад, когда персонаж катится по снегу, вы перехватите управление балансом: перенесет сноубордист вес тела на «носок», или на «хвост» доски. Но главное, что на этот же «аналог» повешены супертрюки, которые выполняются только при полностью заполненной полоске ускорения. Вот тогда, выпрыгнув с одного из трамплинов, можно нажать его в одну из сторон и наблюдать за захватывающим действием.



НА СКЛОНЕ, ПОМИМО СОБСТВЕННО ТРАССЫ, ЕСТЬ МНОЖЕСТВО «ОБХОДНЫХ ПУТЕЙ».



САМЫЕ ЭФФЕКТНЫЕ ТРЮКИ ПЕРСОНАЖ ВЫПОЛНЯЕТ ТОЛЬКО ПОСЛЕ НАБОРА ПОЛОСКИ ВНИЗУ.

PSP | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	sports
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	EA Montreal
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation Portable

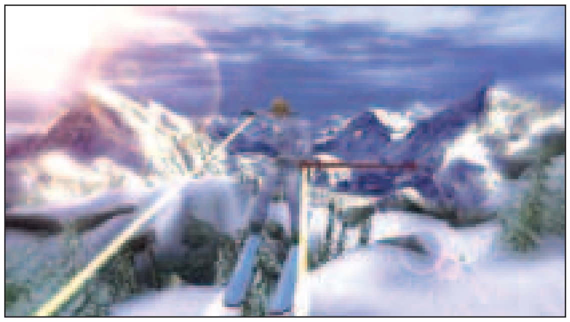
ОНЛАЙН:
http://www.easportsbig.com/games/ssxontour/home.jsp

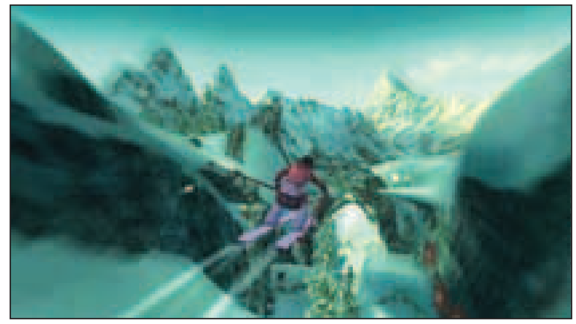
РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

SSX on Tour

Курс на выпуск для PSP урезанных портов «взрослых» игр, вроде Need for Speed: Most Wanted, с каждым днем все более настораживает.

Взяв в руки диск с SSX on Tour, долго не решаешься вставить его в консоль, раздумывая над тем, что же вырезали разработчики из великолепной версии для домашних консолей на этот раз? Спешу сразу же всех обрадовать – игра хороша! Конечно, она похуже своей родни с PS2 и Xbox, но и не лишена очарования. А что самое главное, перед нами не клон-близнец с ампутированными ногами: разработчики постарались создать самостоятельную игру, не глядящую в рот старшим братишкам.
Как результат – полностью переделан режим The Tour, вместо карьерной лестницы и моря всевозможных заданий, вы получите четкий список гонок, в которых можно участвовать. Количество разных видов соревнований сократилось до трех – Race, Big Air и Slope Style. Причем для досочников и лыжников они разделены, так что о совместных катаниях забыть приходится сразу. В каждом из разделов есть определенное количество одиночных заездов и чемпионатов; изначально доступны только три самые простые «гоночки», но чем больше золотых медалей вы будете добывать, тем больше всего будет открываться – от крупных чемпионатов, big air для лыжников и slope style для бордистов до режима SSX Legends. Он даст шанс показать себя при встрече с лучшими сноубордистами и «нью-скулерами» один на один. Сумеете открыть их для игры в мультиплеере и сингле?

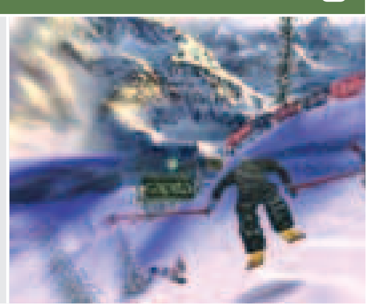




Изменились не только игровые режимы, но и система выполнения трюков. Теперь, чтобы совершить какой-то супертрюк, нужен не правый «аналог» (которого у PSP попросту нет), а левый «шифт» одновременно с одной из «геометрических» кнопок. Обратите внимание: в верхнем правом углу экрана появился новый показатель с надписью «SSX on Tour». Сперва он пуст, но когда наберется полоска ускорения, вы увидите на экране сочетание клавиш для выполнения нужного трюка, успешно проведя который, вы «заполните» одну из букв этой надписи. Собрав все «заклинание» целиком, вы получаете возможность сделать Monster Trick – самый эффектный и «дорогой» трюк в игре.
Стоит отметить и местную систему прокачки персонажа. Теперь, прежде чем начать карьеру, вы выбираете своему спортсмену одну из заранее заготовленных внешностей. Но в самом режиме The Tour вы не сможете покупать себе какие-либо аксессуары: деньги вообще исключены из игры. Развитие автоматизировано: после какого-то количества выигранных гонок сама собой повышается одна из характеристик персонажа. Как вариант, в ваших закромах появляются новые доски или лыжи, улучшающие те же показатели. Но что самое интересное, в награду за труды можно получить новый внешний вид персонажа! Причем, новый облик (лицо, одежда, аксессуары) также влияет на характеристики!
А теперь самое главное: в SSX on Tour на PSP очень интересно играть! Может быть, здесь все поверхностнее и проще, но, поверьте, затягивает с головой. ■

Мультиплеер

Как и положено каждой приличной игре для PSP, SSX on Tour поддерживает сетевой мультиплеер. Доступны все виды соревнований, самыми интересными из которых являются, конечно, гонки – тут даже дают потолкаться с соперником! Причем играть можно не только собственным персонажем, но и любой из «личностей», предварительно открытых в режиме SSX Legends.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Портативный вариант новой SSX вышел не столь впечатляющим и разнообразным, но играть в него все равно приятно.

АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



Tony Hawk's Underground 2: Remix

ХУЖЕ, ЧЕМ

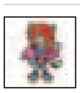


SSX on Tour (PS2)

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Отличная графика и анимация, удобное управление, захватывающий игровой процесс.



Минусы:
Урезанный режим The Tour, сумасшедшая камера и полное отсутствие каких-либо заставок.



СТИЛЬНЫЙ ПРИКИД НЕ ТОЛЬКО ВЫГЛЯДИТ КРАСИВО, НО И ХАРАКТЕРИСТИКИ ПОВЫШАЕТ.



КАК И ВО ВЗРОСЛОЙ ВЕРСИИ, СЪЕХАВ С ГОРЫ, МОЖНО ПОПАСТЬ В ГОРОД.



ТАКИЕ ТРЮКИ БОРДИСТАМ И НЕ СНИЛИСЬ!



Уникальная система комбо-ударов
Смертоносные танцы вокруг шеста
(И пара других выдающихся особенностей)
BloodRayne 2
BLOODRAYNE2.COM
WWW.THQ.CO.UK
Бука

PC | **PLAYSTATION 2** | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru



Shadow of the Colossus

Развитие идей ICO оказалось чередой роскошных схваток с боссами в фантастически одухотворенном антураже!

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	SCEJ
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМЫЕ ВЕРСИИ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.us.playstation.com/Content/OGS/SCUS-97472/Site

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★☆ **9.0**

Наше резюме:
Самая оригинальная, артистически выверенная и... человечная игра для PS2 из числа вышедших в 2005 году.

Коллега Говорун поставил в затруднительное положение: рецензия на Shadow of the Colossus – три страницы, не меньше! Сложность в том, что новый шедевр команды Фумито Уэды феноменально прост. Об игре толком нечего рассказать в объеме, принятом в «Стране» для проектов столь высокого ранга. Здесь нет сюжетной линии в привычном ее понимании, природа персонажей сводится к паре архетипов, а исчерпывающее описание геймплея уместится в одном небольшом абзаце. Игра лишена диалогов, обстоятельных сценарных роликов, изобилия режимов и настроек. Она проста, как просто все гениальное – будь то «Черный квадрат» Малевича или, если угодно, Rez Тэцуи Мидзугути и Katamari Damacy Кэйты Такахаси. Будучи вольным продолжением обласканной критиками ICO (PlayStation 2, 2001 г.), «Тень колосса» совершенно не требует от вас знакомства с оригинальной игрой – хотя действие новой разработки студии происходит в рамках памятного по ICO ошеломительно красивого мира, другие параллели с нечаянным хитом пятилетней давности отыскать сложно, да и, в общем, не нужно. Shadow of the Colossus (сократим для удобства как «SotC») – абсолютно самостоятельная игра, уникальное ответвление приключенческого жанра, по словам продюсера Уэды, – «Zelda наизнанку».

Почему наизнанку? Дело в ключевых особенностях игрового процесса. По едва очерченному сюжету, безымянный герой – вооруженный мечом и луком всадник – должен сразить полтора десятка гротескных колоссов (великанов в форме людей, животных, птиц и рыб), чтобы вернуть к жизни «спящую красавицу» – то ли погруженную в кому, то ли мертвую девушку, которую во вступительной заставке он везет в древний храм. Конец вводной части: нам не объясняют подоплеки событий, не раскрывают подробности происхождения и существования циклопических существ, законы мироустройства или причину коматозного состояния героини. Как в классических видеоиграх начала восьмидесятых, на экране существуют Герой, Принцесса и Враги – все остальное игрок волен додумать в меру богатства собственной фантазии. Приключение в духе The Legend of Zelda – с исследованием мира, взмахами мечом и кульбитами в седле верного коня – по форме, но не по содержанию. Роль традиционных подземелий Zelda здесь выполняют колоссы: каждое из этих циклопических созданий фактически представляет собой полноценный... игровой уровень. Великана недостаточно обнаружить. Его надо победить, определив

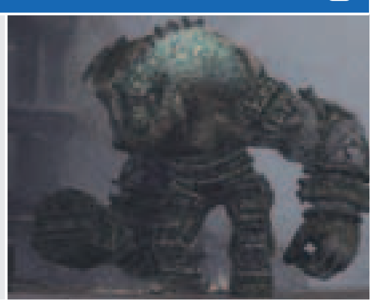


на теле гиганта уязвимые места, – а для этого надо молниеносно спешиться, взобраться на огромную тушу, к примеру, пробежав по обрушенному в вашу сторону невероятных размеров мечу, уцепиться за шерсть на плече, подтянуться, вскарабкаться на руку, выждать момент, когда живая гора удивленно оглядывается в поисках назойливого всадника; пробежать по хребту, запрыгнуть выше и вонзить меч в сверкающую руну на затылке чудовища. Каково? Представьте себя героиней Наоми Уоттс, лихорадочно цепляющейся за шкуру мчащегося сквозь джунгли Кинг Конга; только ваша цель – не просто удержаться, а поразить гиганта!

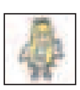
Когда проект анонсировали, концепция «Zelda наизнанку» выглядела

Обжалованию не подлежит

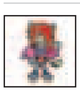
Над оценкой пришлось поломать голову. Игра не без изъяна – управление не всегда комфортно, частота кадров ощутимо «провисает», с камерой порой приходится выяснять отношения. Но идея проекта настолько свежа, а геймплей так увлекателен и революционен, что SotC все-таки заслужила «девятку». Это интерактивное произведение искусства.



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы
Потрясающая механика геймплея, изысканная графика, атмосферный звуковой ряд и невероятный дизайн монстров.



Минусы
Сложноватое управление и не всегда отзывчивая камера – две вещи, вынуждающие слегка понизить итоговый балл.



ВЕРНЫЙ ЖЕРЕБЕЦ АГРО ВЫНЕСЕТ ИЗ ЛЮБОЙ ПЕРЕДРЯГИ. ИЛИ НЕТ?



ВСТУПИТЕЛЬНЫЙ РОЛИК УКРАШАЕТ СОВЕРШЕННО РУССКИЙ СКАЗОЧНЫЙ ЛЕС С БЕРЕЗКАМИ.



едва ли не фантазией: слишком велика была разница в размерах героя и его противников. Активное взаимодействие настолько малосоотносимых персонажей в трехмерном пространстве казалось невозможным, да и PlayStation 2 совсем не походила на платформу, способную справиться с задачей подобной сложности. Но перед глазами Уэды был успешный пример Katamari Damacy (PS2, 2003 г.), разработанной его другом Кэйтой Такахаси, – незамысловатой игрушки, чей персонаж катал мячик-катамари, постепенно увеличивавшийся в размерах – и в итоге перераставший все окружающее игровое пространство. Два года тестирования и шлифовки не прошли даром: манипуляция размерами в SotC реализована на высшем уровне, главный козырь игры – подкупающий реализм отображения массы, пропорций и веса живых существ. Играя, в полной мере ощущаешь себя Давидом, вышедшим против Голиафа – закованного в каменные доспехи и поросшего, что твоя рыба-кит, молодыми деревьями, голема-Голиафа ростом с двенадцатиэтажный дом, летящего, бьющего плавниками и вздымающего в воздух фонтаны грунта при каждом девятибалльном шаге. Вы – один, а Голиафов – шестнадцать. Причем каждый босс – это и экшн-уровень, и нетривиальная загадка.

Хотя управление не назовешь интуитивным, оно отзывчиво и вполне справляется с задачей: прыжок, захват (отдельная линейка-индикатор показывает силу хватки героя, постепенно ослабевающего), удар мечом, выстрел из лука, несколько движений, связанных верховой ездой, – большего и не требуется. Определенные нарекания вызывает виртуальная камера – она относительно нетороплива, а центровка на монстре временами неудобна; впрочем, учитывая феноменальную разницу размеров игровых объектов, уже такая реализация достойна уважения. Тем более что неровности компенсируются великолепной (по меркам нынешнего поколения) графикой; снова заставляющей вспомнить Zelda – или даже Shenmue – степенью свободы передвижения (герой волен отсрочить встречу с очередным колоссом, просто исследуя живописные окрестности) и знакомой по благородной ICO атмосферой возвышенной легенды. Если искать сравнения в кинематографе, детище Фумито Уэды – артхаусная постановка, игровой аналог картин Вендерса или Жене, гордо возвышающийся над частоколом «римейков сиквелов клонов» оголливуженной Electronic Arts. Отличие Shadow of

АЛЬТЕРНАТИВА

ТАК ЖЕ ОРИГИНАЛЬНО, КАК



We Love Katamari

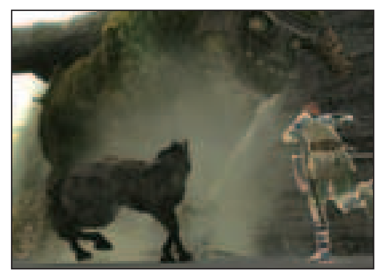
ЭНЕРГИЧНЕЕ, ЧЕМ



ICO

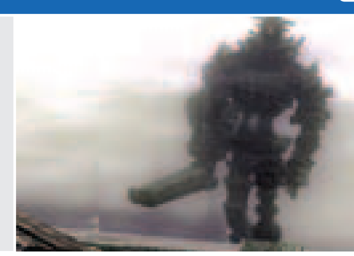
Подробности неизвестны

В руках рецензента побывала американская NTSC-версия Shadow of the Colossus. Увы, на момент сдачи номера в печать европейский офис Sony Computer Entertainment хранит гробовое молчание относительно PAL-варианта игры и возможных эксклюзивных бонусов (Фумито Уэда обмолвился, что европейская версия SotC, как ICO до нее, будет «наиболее полной»).



Сделай сам!

Одно дело – читать о заклании гигантов, и совсем другое – попробовать сыграть самому. Вплоть до нашего первого знакомства с игрой на Tokyo Game Show 2004 мы представить себе не могли, какую смесь из азарта и страха вызывает погоня за колоссом – или лихорадочная беготня от него.





НА ЗАГРИВКЕ ВЕЛИКАНА... ОСТАЛОСЬ НАЙТИ УЯЗВИМУЮ ТОЧКУ!



ЕСЛИ У ВАС НА КАРТЕ ПАМЯТИ ЕСТЬ СЕЙВ ICO, ПЯТНО НА МОРДЕ КОНЯ ПРИМЕТ ФОРМУ БУКВЫ «I».

Хрестоматийный «must buy»

Если бы у меня спросили, какую игру на PS2, вышедшую за последние несколько лет, я безоговорочно порекомендую к покупке – без всяких сомнений назвал бы Shadow of the Colossus. Такие проекты двигают индустрию вперед, сочетая инновации с классическим подходом к геймдизайну. Отрадно, что Sony берет под крыло подобные разработки.





ЧЕМ ОСОБЕННО ЗАМЕЧАТЕЛЕН SHADOW OF THE COLOSSUS, ТАК ЭТО СВЕРХМОЩНЫМ ГРАФИЧЕСКИМ ДВИЖКОМ.

Игра проста, как все гениальное – будь то «Черный квадрат» Малевича или Rez Мидзугути.

the Colossus от духовно близкого ей «кино не для всех» – в том, что ее аудитория принципиально не отличается от аудитории блокбастеров EA. А значит, у более чем достойного проекта есть шанс стать действительным суперхитом, в том числе и отыгравшись за неудачи блестящей ICO на раннем этапе ее существования. По крайней мере, хочется в это верить. ■



ТАК ВЫГЛЯДИТ ИГОРЬ СОНИН В ПОЛНОЛУНИЕ.

Железный вопрос

В свое время ICO создавалась для PS one, а смена платформы на PS2 произошла в середине цикла разработки. Есть мнение, что на PlayStation 3 можно было в полной мере раскрыть изумительный мир SotC, в то время как устаревающая PS2 накладывает на амбициозный проект немало ограничений. Однако теперь разработчики решили не менять коней на переправе и выпустили проект в том виде, в котором он предстал перед нами сегодня. По меркам PS2, GameCube или даже Xbox, он выглядит великолепно, но уже на Xbox 360 эта же игра смотрелась бы куда более солидно – да и о проблеме «плавающей» частоты кадров можно было бы забыть.





БЕРЕГИТЕСЬ НОГ, КОПЫТ, ХВОСТОВ И БИВНЕЙ! НАРВЕТЕСЬ – МАЛО НЕ ПОКАЖЕТСЯ!



ДИЗАЙН МОНСТРОВ ВРЕМЕНАМИ НАВЕВАЕТ ВОСПОМИНАНИЯ О ВЕЛИКОЛЕПНОЙ PANZER DRAGOON.


Лучшие из Лучших
РУССОБИТ-М И КОМПАНИЯ GFI ПРЕДСТАВЛЯЮТ
САМАЯ ИЗВЕСТНАЯ СПОРТИВНАЯ СЕРИЯ
ТОЛЬКО НОВЫЕ ХИТЫ!
Лучшие из Лучших
Горные лыжи 2006
Лучшие из Лучших
Лучшие из Лучших
Ищите в магазинах вашего города!
PLAYTAINMENT
JoWooD
© RTL Television 2006, marketed through RTL Enterprises GmbH | © 2006 by 49Games GmbH. All rights reserved.
© 2006 JoWooD Productions. All rights reserved. Developed by Coldwood and published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. © 2006 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены. © 2006 «Game Factory Interactive» All rights reserved.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/ Розничная продажа в магазинах

PC PSP GAMECUBE XBOX GBA N-GAGE

Автор:
Артем Шорохов
cg@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	action/racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	bigBIG studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation Portable

ОНЛАЙН:
http://www.pursuitforce.com

Pursuit Force

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ГИБДД с лицензией на убийство. Миллионы нервных клеток умрут.

Играл солнечными лучиками месяц май, шумели листвой заокеанские деревья-пальмы и насыщенный аромат гамбургеров и горячего эспрессо вольный ветер Америки с удивлением взирал из-под кустистых облаков на гигантскую многоножку-толпу, вяло копошившуюся в дверях грандиозной коробки из бетона, стекла и металла. Брат-журналист предвкушает первое знакомство с миллионом новейших игр, игрулечек и игрушищ. Он еще не знает точно, что именно его покорит. Он делает шаг.
На кой черт вам этот неуместный всплеск махрового словоблудия, спрашиваете? А вы терпите, терпите! Настроение подходящее. Ведь именно в те ласковые дни E3-клоунады мной и было принято решение о будущей покупке блестящего куска металлолома – PSP. Это сейчас у нас есть GTA: Liberty City Stories и LotR: Tactics, а полгода назад нужен был хороший повод, чтобы убедить себя потратить кучу денег на членский билет в клуб единомышленников, ежедневного молящих бога о хоть каких-нибудь приличных играх для PSP. Что ж, решение принято, ждем выхода Pursuit Force?

КОРОТКО, СКУПО, ПО ДЕЛУ

Итак, что такое «Силы преследования»? Это полицейское спецподразделение города Кэпитал-сити, спешащее собаку съесть на ликвидации совсем уж обнаглевших преступных группировок. Полномочия самые широкие, но если погибнешь при исполнении, будешь уволен посмертно, как любит говаривать Шеф, которого никто и ни разу не видел в состоянии душевного равновесия. Такие вот будни.
Суть борьбы проста: уж если Отдел за кого взялся, злодей должен быть уничтожен. Злодей, в свою очередь, об этом прекрасно осведомлен и в долгу оставаться не намерен. Скоростное авто, шоссе, восемнадцатизарядная автоматическая пукалка и брызжущий слюной Шеф, с присущим ему тактом вещающий по переговорнику о целях и задачах. Начинается игра.



И КАК В ЭТО ИГРАТЬ?

Формально Pursuit Force можно было бы назвать этаким сборником автомобильных заданий из игр, вроде Driver, Grand Theft Auto и иже с ними, кабы не одно «но»: перед нами игра совершенно самостоятельная и держится особняком, сколько не ссылались бы ее авторы на идеологическое родство с сериалом Chase HQ. «Догнать и расстрелять», «Оторваться и смыться»... Мало и блекло! Война с расплодившимися на территории штата бандами просто-напросто выросла из этих пеленок. Знаю, вам, ветеранам Quarantine, Vigilante 8, Carmageddon и Twisted Metal, кажется, что в жанре action/racing не придумать боле ничего нового. Вы уже шикаете на Брюса Уилисса, вспом-

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 8.5

Наше резюме:
Кабы не изматывающая сложность, кабы не слезная жалость к миллионам нервных клеток, гибнущих на глазах, мы с радостью признали бы Pursuit Force лучшей игрой на PlayStation Portable.



Не отстать, догнать, перегнать...
Собственно гоночная часть Pursuit Force выполнена пусть не на уровне Ridge Racer или Burnout Legends, но все же без вопросов оставляет далеко позади большинство игр «смежных жанров». По мере прохождения основной кампании, вы открываете маршруты и транспортные средства для режимов Race и Time Trial. Уж там можно вдоволь накататься безо всяких перестрелок и забот о здоровье! Увы, мультиплеера не предусмотрено.

Суперспособности ГИБДД

Не раз и не два в прохождении очередной зубодробительной миссии выручит т.н. Justice bar – линейка суперэнергии. Какой бы неуместной она ни выглядела, а вещь полезная: наполняется за хорошее вождение, аресты и убийства, а вот за причинение ущерба гражданским и порчу госимущества игра наказывает. Заполнив шкалу Правосудия целиком, вы сможете залечить раны и отремонтировать авто. Кроме того – получите возможность совершить Justice shot.



КОГДА ДОСЛУЖИТЕСЬ ДО ЛЕЙТЕНАНТНА, ВМЕСТЕ С НОВЫМ БЛЕСТЯЩИМ ЗНАЧКОМ ПОЛУЧИТЕ СПОСОБНОСТЬ К РЕГЕНЕРАЦИИ. ВОТ ТОГДА ОНИ ПОПРЫГАЮТ!



НАКОПЛЕННОЙ ЛИНЕЙКОЙ JUSTICE РАСПОРЯЖАЙТЕСЬ С УМОМ. ПОБИТУЮ МАШИНУ МОЖНО СМЕНИТЬ, СО ЗДОРОВЬЕМ ОФИЦЕР В СПОКОЙНОЙ ОБСТАНОВКЕ И САМ РАЗБЕРЕТСЯ. А ВОТ СВОЕВРЕМЕННЫЙ JUSTICE SHOT НЕ РАЗ СПАСЕТ ОТ НЕМИНУЧЕГО ПРОВАЛА.

АЛЬТЕРНАТИВА

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ

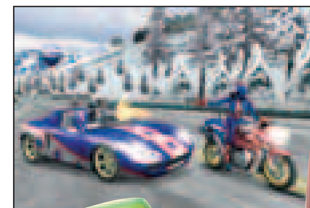


Grand Theft Auto: Liberty City Stories

ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ



любой другой автомобильный боевик



нившего было автомобильный кусок из Die Hard Trilogy. О постойте! Мужик в майке прав. Порой зубастые новички с опытом крупных студий за плечами и чудом выколоченным бюджетом в кармане все же способны нас удивлять. Слово – представителю bigBIG studios.

Райан Хэмлин: «Мы чувствуем, что Pursuit Force отлично вписалась в понятие того, что по всему миру зовут «летним киноблокбастером», это уже своего рода отдельный жанр, именно из него мы и черпали вдохновение, создавая нашу игру. Первое, что приходит на ум – дилогия «Плохие парни», фильмы об Индиане Джонсе, Джеймсе Бонде, Старски и Хатче...»

Чувствуя ответственность за будущее новообразованной студии, разработчики тянули за уши буквально все. Полсотни транспортных средств, дюжина видом оружия, безостановочная погоня



СЕМЕЙКА КАПЕЛЛИ. ОТМОРОЖЕННЫЕ МАКАРОННИКИ, НЕ ПРИЗНАЮЩИЕ ЗАКОНОВ ПОВЕЛИТЕЛЕЙ ДОРОГ – ГИБДД.

На своих двоих

Очень-очень редко, но все же придется иногда бросать баранку и штурмовать логово бандитов пехом. Тут игра существенно теряет темп: мало того, что управление, мягко говоря, неуклюжее, а все задания сводятся к «убей иль арестуй!», так еще и отсидки за ящиками и невозможность на лету менять оружие совсем убивают ритм.





ПОЛИВАЯ ОРГАНИЗОВАННУЮ ПРЕСТУПНОСТЬ КИЛОГРАММАМИ СВИНЦА ИЗ ВЕРТОЛЕТА, ОСОБЕННО НЕ ЗАДАВАЙТЕСЬ: ПРЕСТУПНОСТЬ, НЕ БУДЬ ДУРА, В ОТВЕТ ЛУПИТ ПО КРЫЛАТОМУ ЗВЕРЮ РАКЕТАМИ. УВИДЕЛИ ТАКУЮ – СБИВАЙТЕ НА ПОДЛЕТЕ!

Ваша цель – в установленный срок догнать автобус и, бросив мотоцикл, взять управление набитой людьми многоколесной сосиской на себя.

не только на авто, но и на мотоциклах, скоростных катерах, есть даже автобус и многотонный грузовик. «Нас поразила огромная мощь портативной крошки от Sony и мы постарались выжать из нее все». Не кривя душой, скажу, что графика великолепна. Несмотря на все редкие недоразумения и нечастые глюки, Pursuit Force безусловно заслуживает места в пятерке самых красивых и технологически продвинутых игр для PlayStation Portable. Прибавим хороший движок, отменно передающий игроку ощущение скорости «за сто» и вполне приличную физику (пока-пока, GTA!), и легко получим игру, целиком соответствующую смелым высказываниям авторов. Звук и музыку товарищ Зонт уже весьма красноречиво воспел в №194, так что подробно на них останавливаться не будем. Лишь словечко для тех, кому лень искать на полке сентябрьский номер с «Вивисектором» на обложке: весьма и весьма. Едем дальше. Что там еще?

А В ЧЕМ СУТЬ?

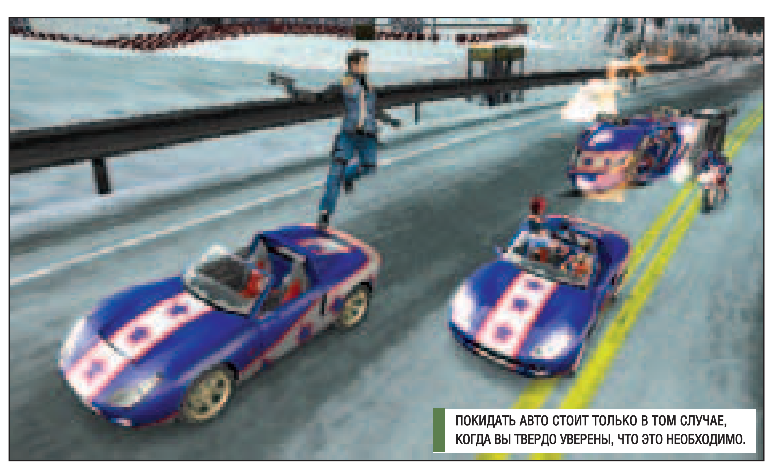
Жмем на газ, вписываемся в повороты, поглядывая на таймер и радар, раздумываем о скупых строчках заданий от Шефа. «Догнать», «защитить», «проследить», «не позволить», «спасти», «успеть» «уничтожить», «отконвоировать»... Побудительных шаблонов – невиданное множество, из них, как из кусочков мозаики, и собраны основные задания для каждого из этапов. Кроме того, нет-нет, да и подсунет усатый неврастеник что-нибудь совсем уж этакое, вроде не без оснований нахваливаемого уровня по мотивам фильма «Скорость». Остановимся на нем подробнее, и дадим более четкое представление об игровом процессе. Итак, из-за леса из-за гор террорист, бандит и вор сообщает, что с автобусом таким-то по маршруту такому-то не все ладно, спасать бы пора людишек, а не то взлетят на воздух. Ваша цель – в установленный (и крайне жесткий) срок догнать автобус и, бросив мотоцикл, взять управление набитой людьми многоколесной сосиской на себя. Следующий звонок прерывает возглас облегчения – бомба под днищем не простая – с секретом. На таймере – всего несколько секунд. Каждый раз, когда стрелка спидометра хоть на мгновение окажется левее отметки «100», механизм оживает и с нервным тиканьем начинает портить и без того нелегкую вашу

Прыг-скок!

Новейшим изобретением bigBIG в жанре автомобильного боевика предстала возможность реквизировать гражданские авто и отбивать вражеские. На деле это выглядит так: подобравшись к облюбованной тачке (мотоциклу, лодке и т.д.), вы нажимаете специальную кнопку (по умолчанию это ◉) и герой автоматически перепрыгивает на крышу (капот, багажник) выбранного транспортного средства. Если в салоне сидят бандиты, они тут же откроют по вам огонь, не стесняйтесь отвечать тем же. Тут все решает огневая мощь (дробовик одним выстрелом снимает половину линейки жизни, а из пистолета придется высадить целую обойму), крутость поворотов (с машины ведь можно и свалиться), количество противников и ваше мастерство. Потеряв равновесие, выравнивайтесь «крестовиной», от выстрелов прячьтесь кнопкой ▣. Как только водитель и пассажиры будут устранены, за руль садитесь вы. И помните: прочность реквизированного автомобиля зависит от того, насколько он был покалечен (в том числе и вами) до смены хозяина.



ПРЫГАТЬ С МАШИНЫ НА МАШИНУ – ДЕЛО НЕХИТРОЕ, «ПРОМАХНУТЬСЯ» ТУТ НЕВОЗМОЖНО. А ВОТ С ВЫБОРОМ ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА И МОМЕНТА ДЛЯ ПРЫЖКА ЛЕГКО ДАТЬ МАХУ...



ПОКИДАТЬ АВТО СТОИТ ТОЛЬКО В ТОМ СЛУЧАЕ, КОГДА ВЫ ТВЕРДО УВЕРЕНЫ, ЧТО ЭТО НЕОБХОДИМО.

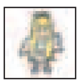


ОСЕДЛАВ ТАРАНТАЙКУ ВРАГА, СКОРЕЕ РАЗБЕРИТЕСЬ С ПАССАЖИРАМИ, ЗАТЕМ – С ВОДИТЕЛЕМ. ТОЛЬКО ПОСЛЕ ЭТОГО МОЖНО ЗАВЛАДЕТЬ РУЛЕМ.



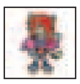
МИССИИ ПО ЗАЩИТЕ И СОПРОВОЖДЕНИЮ – САМЫЕ СЛОЖНЫЕ. В ПЕРВОМ СЛУЧАЕ ВАМ НЕЛЬЗЯ ПОКИДАТЬ АВТОМОБИЛЬ, ВО ВТОРОМ – ПРИХОДИТСЯ ПЕЧЬСЯ О САМОЧУВСТВИИ ОХРАНЯЕМОГО ЛЕММИНГА.

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы

Высокого качества колесный экшн – уникальный и ни на что не похожий. Отличная графика, приятная озвучка, красивая музыка. Небывалое разнообразие миссий.



Минусы

Непомерно задранная сложность, отсутствие промежуточного сейва, скучнейшие «пешеходные задания», ряд мелких скриптовых недочетов, полное отсутствие мультиплеера.

жизнь. Задача: не снижая скорости мчаться вперед, ожидая дальнейших инструкций. Так проходит какое-то время – до прибытия эвакуатора. Держите автобус ровно, так чтобы пассажирская дверь была напротив автомобиля службы спасения – потихоньку перепуганные люди начнут выпрыгивать из начиненной взрывчаткой консервной банки. Приняв четверых, заполненный эвакуатор отстанет, чтобы сдать пассажиров на руки полицейским психологам, после чего вернется за следующей порцией. Всего четыре ходки. Через восемь километров – точка невозвращения, в которой неминуем взрыв. Успеете?

Pursuit Force строго выдержана в идеологии разработчиков, четко усвоивших Главную Истину Портативных Игр: уровни должны быть короткими и предельно насыщенными. «Прохождение каждой миссии отнимет у вас минут пять, если вы, конечно, вообще сможете ее пройти». Эта реплика Криса Уайтсайда оказалась пророческой. Сами не дураки поиграть, разработчики высоко ценят так называемые игры старой закалки (old-school); быстро смекнув, что даже и трех десятков разнообразных интересных миссий (часто – по два-три задания в каждой) охочим до развлечений геймерам покажется маловато, а на больше ни у кого на свете выдумки не хватит, они не только бросились клепать дополнительные режимы и сооружать систему поощрений (высокий рейтинг принесет в копилку различные картинки, трассы и транспортные средства), но и так задрали планку сложности, что даже мы, не разобравшись, едва не влепили Pursuit Force оценку «низкую, но справедливую».

ГУБОЗАКАТЧИК АВТОМАТИЧЕСКИЙ

Итак, предупреждаем: орешек не просто крепкий, он монолитный, на его счету не только вывернутые челюсти и порченные зубы, но и нервы, и душевное равновесие и даже (о ужас!) сохранность вашей прелесссти, вашей блестящей лачком, новенькой PSP. Потому что несколько десятков (!) безуспешных попыток на каждый уровень – это слишком. Потому что одна победа в сутки – это чересчур. Потому что непрощение ошибок – это непомерно. Это не сложность Shinobi, это не сложность Ninja Gaiden. Это сложность женщин и «Тетриса» на десятой скорости. Это та сложность, когда ошибкой может стать самое невинное действие. Та сложность, когда даже понять, что и когда ты сделал не так, – порой не по силам. У нас язык не повернется советовать во всех отношениях великолепную игру всем и каждому. SCEE, BigBIG studios, «Софт Клаб», – извините... ■

Мелочь, а приятно!

Нам невероятно понравилось, что игра просто изобилует мелочами, от которых в игре для PSP легко можно было и отказаться. Обилие озвученной речи (дружное нет однообразиям и циклам!), невероятное количество высококлассной анимации, чумовой выбор средств передвижения (они и впрямь ведут себя на дороге неодинаково)... С нетерпением ждем новых игр от bigBIG Studios!





БОССЫ В PURSUIT ВСТРЕЧАЮТСЯ РЕДКО – ОНО И СЛАВА БОГУ, ПОТОМУ КАК СВОЛОЧИ РЕДКОСТНЫЕ. НО БИТВЫ С НИМИ ВСЕГДА ИНТЕРЕСНЫЕ.



«А НУ СТРЯХНИ ЕЕ! СКОРЕЕ! ШЕВЕЛИ КУЗОВОМ!» – НАДРЫВАЕТСЯ В ПЕРЕГОВОРНИКЕ ШЕФ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Александр Куляев
stark.eddard@rolemacer.com



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nival Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Matilda Entertainment / Nival
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 500 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.nival.com/evilislands_ru/add

«Проклятые Земли: Затерянные в Астрале»

«Вы судите по костюму? Никогда не делайте этого!
Вы можете ошибиться, и притом весьма крупно». (*М. Булгаков. «Мастер и Маргарита»*)

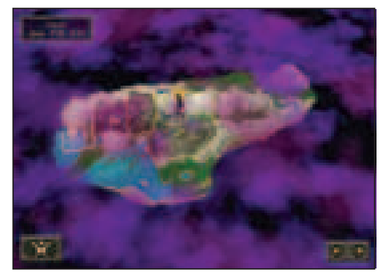
Во вселенной «Аллодов» потихоньку, но верно и неотвратимо разгорается жизнь: сперва энтузиасты из N_Game Studios выпускают некоммерческие «Легенды Аллодов», затем на рынке появляются мобильные игры от ниваловцев, и, наконец, настал черед обещанного прошлой осенью дополнения к «Проклятым Землям».

«Затерянные в Астрале» – это вполне обычное дополнение (только вот запоздавшее на 6 лет), в котором рассказывается новая история, связанная сюжетом с событиями оригинала.

Мы вновь вернемся на цветущий Гипат, белый от снега Ингос и жаркий Суслангер, посетим знакомые места и встретим запомнившихся персонажей. События дополнения происходят примерно в то же время, что и история «Проклятых Земель». Нам даже придется разбираться с последствиями действий Зака (главного героя оригинальной игры), восстанавливая равновесие, нарушенное «Избранным». Не сказать, что сюжет блещет оригинальностью и неожиданными поворотами, но заинтересовать игрока вполне способен. Тем более что в игре две концовки: альтернативную мы увидим, пройдя все секретные миссии. Диалоги щедро украшены незамысловатым, но добротным юмором.

Разработчики немного изменили ролевую систему. Вместо свободно прокачиваемых персонажей были введены классы со своими основными характеристиками и стилями игры. Некоторую свободу развития нам оставили: воин без труда запомнит несколько заклинаний, а лучница или вор – разучат основы ближнего боя. Не уверен, понравится ли подобное нововведение поклонникам оригинала, но баланс оно подправило существенно.





Сам игровой процесс довольно разнообразен: придется и поползать, скрываясь от врагов, и задавать жару в больших сражениях с участием нескольких десятков бойцов. Даже несмотря на то, что экшн вышел на первый план, тактическая составляющая по-прежнему хороша. В конце концов, никто не мешает выставить высокий уровень сложности и продумывать каждое действие, каждый шаг.

Не все, конечно, так здорово, недостатков хватает вполне. Графика запросто может отпугнуть. Движок выдает отменную для своего возраста картинку, но игра все равно выглядит пришельцем из древних времен (чем и является). Любителям шейдеров и сложного динамического освещения взглянуть будет не на что. А вот оправданий тому, что у некоторых новых объектов смазанные текстуры низкого разрешения, нет никаких. Порой встречаются и баги, которые немного портят впечатление от игры.

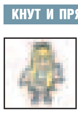
В целом, проект удался. Конечно, никакого сравнения с современными RPG он не выдерживает, но как вариация на тему «Проклятых Земель» смотрится очень неплохо. ■

Звуки голосов…

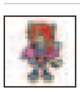
Одним из несомненных достоинств игры можно считать отличную озвучку. К сожалению, не всех актеров удалось привлечь к проекту. В игре нет выразительных голосов Дмитрия Назарова, Александра Ленькова и ряда других актеров, но слушать диалоги по-прежнему увлекательно.



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Множество отсылок к оригиналу, игровое разнообразие, отменная озвучка, подправленный баланс, секретные миссии, две концовки.



Минусы:
Графический движок шестилетней давности, излишняя наивность некоторых диалогов, досадные баги и выкрутасы камеры над горами и пропастями.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **6.5**

Наше резюме:
Игра способна увлечь не только поклонников оригинала, но и заскучавших от дефицита достойных проектов любителей CRPG.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



«Легенды Аллодов»

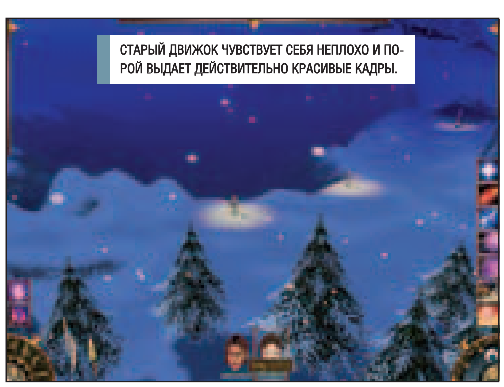
ХУЖЕ, ЧЕМ



«Проклятые Земли»



ЛАГЕРЬ ВОЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ НЕ ЗНАКОМ НАМ ПО ПРЕДЫДУЩЕЙ ЧАСТИ.



СТАРЫЙ ДВИЖОК ЧУВСТВУЕТ СЕБЯ НЕПЛОХО И ПОРОЙ ВЫДАЕТ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО КРАСИВЫЕ КАДРЫ.



ЗОМБИ ТАК ПРОСТО НЕ ОДОЛЕТЬ…


ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР
intel
КРИ
КРИ 2006
7 – 9 АПРЕЛЯ / МОСКВА
ГОСТИНИЦА "КОСМОС"
7 АПРЕЛЯ
КОСМОС СОДРОГНЕТСЯ!
IV МЕЖДУНАРОДНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ
РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
• более 90 семинаров, круглых столов и мастер-классов от признанных специалистов
• более 45 компаний на выставке КРИ Expo
• уникальные возможности для делового общения и обмена опытом
1С
akella
NIVAL INTERACTIVE

PC | **PLAYSTATION 2** | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Agetec
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Media Vision
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.playstation.jp/scej/title/code_f

Wild Arms Alter Code: F

IMPORT REVIEW

Перекроенная версия первой Wild Arms: сюжет не изменился, а вот видеороликов прибавилось!

Однажды обычную винтовку уложат на музейную витрину, снабдив табличкой: «вооружение наших предков, руками не трогать!». Немногочисленные сохранившиеся образцы огнестрельного оружия принесут не одну премию археологам, которые будут восхищаться идеальной подгонкой сложных деталей и гравировкой прикладов. Герои мифов и легенд будущего, конечно же, не будут пользоваться современными мечами или волшебными посохами – к их услугам были «смит-и-вессоны»! Стрельба и вовсе превратится в полузабытое боевое искусство, ведь просто нажимать спусковой крючок недостаточно – от бойца требуется редкое сочетание воли и разума, умение мысленно сродниться с оружием...
Пока остальные RPG в далеком 1997 году мерились длиной рыцарских копий, романтика револьверов и прерий оригинальной Wild Arms покоряла сердца. Да, героям приходилось обороняться от демонов – Iно не порождений тьмы, а пришельцев с другой планеты, жертв научного прогресса. Да, на выручку храбрецам приходили духи-хранители, но в них легко угадывались воплощения сил природы. Без юных волшебниц, само собой, не обошлось, но кроме них за спасение мира боролись очаровательные профессорши и лихие снайперши. Свежо, неожиданно, необычно – для тех лет.
Прошли годы, и современные технологии привычно переплетаются в RPG со сказкой. Мы видели эксперименты с новыми источниками энергии в Final Fantasy VII, опыты по клонированию в Valkyrie Profile, роботов, сражавшихся вместе с мечниками в Breath of Fire IV. А в Media Vision по-прежнему надеются, что пыльный ветер Дикого Запада вдохнет жизнь в новые и новые игры. Но удастся ли Wild Arms Alter Code: F, римейку той самой, первой Wild Arms, заинтересовать геймеров в наши дни?
Результаты операции по омоложению поначалу поражают размахом. Рисованные спрайты сменились трехмерными моделями, декорации приобрели объем, сюжетные сцены проиллюстрированы видеороликами на движке игры. Переписаны короткие диалоги, герои и рядовые жители городов и деревенек стали куда многословнее, чем в оригинале.
В сражениях по-прежнему участвуют лишь трое бойцов, зато бывшие союзники не только отсиживаются по лабораториям, но и готовы встать в строй – знай только, как их завербовать. Голова больше не болит из-за катастрофического отсутствия лекарств. После каждой битвы здоровье участников восстанавливается само собой за счет их жизненной силы, которая, впрочем, не бесконечна. Стоит ей упасть до нуля – и тут уже пригодятся все припрятанные в вещмешке склянки с зельями. Хотя отбивать аптечный ассортимент все еще проще у монстров, чем у владельцев магазинов. Привычное обмундирование заменили навыки. Никаких вам кольчуг со встроенной

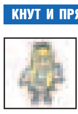
Дарить подарки – хорошая традиция!

Как отблагодарить верных поклонников? Конечно же, наградить дополнительными бонусами за прохождение предыдущих игр! Загрузив сейв от Wild Arms Alter Code: F, в Wild Arms 4 игроки получат не только персонажей с более высоким стартовым уровнем и мощным оружием, но и всевозможные бонусные предметы.

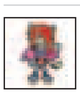


ПРОФЕССОР ЭММА – НЕ ТОЛЬКО СОВЕТОМ ПОМОЖЕТ, НО И В БОЮ ПОСОБИТ!

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Посвежевший вид, обновленные диалоги героев, бонусные персонажи, система уклонения от случайных сражений, разнообразные головоломки и побочные квесты.



Минусы:
Незатейливая графика, пораундовые сражения без «изюминки», изобилие «рэндомных» битв, неудобства с поиском новых городов и лабиринтов.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 6.5

★★★★★★☆☆☆☆

Наше резюме:
Римейк не превзойдет оригинальную Wild Arms в популярности – под красивой оберткой скрываются знакомые недостатки ранних RPG.

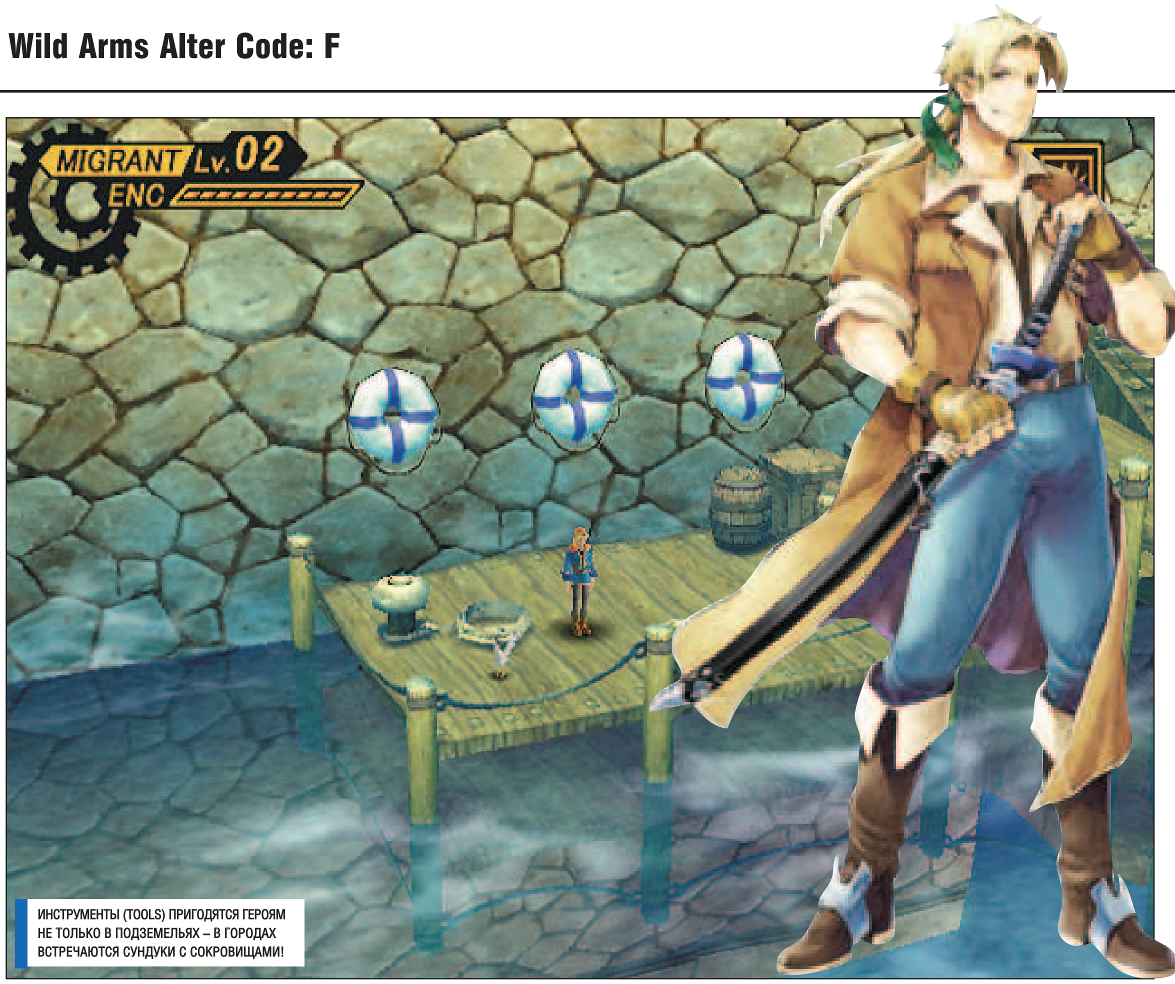


3D-ГРАФИКА СПОСОБНА ОТПУГНУТЬ ПОКЛОННИКОВ ОРИГИНАЛЬНОЙ WILD ARMS – СЛИШКОМ НЕПОХОЖИ ЛЮБИМЫЕ ПЕРСОНАЖИ НА САМИХ СЕБЯ.





НЕВЕРОЯТНО, НО ФАКТ – СЕКРЕТНЫЕ БОЕВЫЕ ПРИЕМЫ РАСХОДУЮТ ОЧКИ МАГИИ (MP).



ИНСТРУМЕНТЫ (TOOLS) ПРИГОДЯТСЯ ГЕРОЯМ НЕ ТОЛЬКО В ПОДЗЕМЕЛЬЯХ – В ГОРОДАХ ВСТРЕЧАЮТСЯ СУНДУКИ С СОКРОВИЩАМИ!

АЛЬТЕРНАТИВА

СОВРЕМЕННЕЕ, ЧЕМ



Wild Arms

СКУЧНЕЕ, ЧЕМ



Atelier Iris: Eternal Mana

Пока остальные RPG в далеком 1997 году мерились длиной рыцарских копий, романтика револьверов и прерий оригинальной Wild Arms покоряла сердца.

защитой от яда или нового оружия – персонажу приходится полагаться исключительно на «экипированные» способности.

Увы, за бортом осталось самое важное – увлекательность. Все обстоятельные разговоры с NPC – не более чем повод наконец услышать ключевое название следующего подземелья или города. Только в этом случае команда отыщет его на карте с помощью ручного радара, да и то – если окажется неподалеку. Возможно, древние заброшенные храмы и потайные пещеры иначе не найти, но почему герои в упор не видят крупных городов – загадка почище секретов сборки древнего оружия. Право слово, это «оригинальное решение» невероятно мешало играть еще в Wild Arms 3.

Долгожданное подземелье найдено, но – о ужас! – откуда эти невыразительные полутемные катакомбы, куда делась прежняя палитра красок?! Очарование былых лабиринтов убито не полностью – как и раньше, каждый из героев припас особые инструменты (tools) для решения задачек на сообразительность, коими усеян путь к очередному боссу. Например, стрелок Руди таскает при себе бомбы. Ими и препятствия уничтожать удобно, и переключателями щелкать. А мечника Джека всюду выручает любимая летучая мышь, ведь так часто между сундуком с сокровищами и искателем приключений, их жаждущим, оказывается настоящая пропасть! Бороться с темнотой помогает очередной радар: ключевые предметы головоломок в каждом новом помещении подсвечиваются по зову клавиши.

Оригинальная Wild Arms тяжко страдала от слишком частых случайных боев. Мало того что они мешали сосредоточиться на решении головоломок, так еще и нагоняли скуку – слишком уж однообразными были пораундовые сражения. Если вы мечтали забыть об ужасах прокачивания команды и терзания одной и той же кнопки («атаковать», а как же!), смело оставляйте все надежды для других RPG. Нет, как и в более поздних играх серии Wild Arms, вы получаете ограниченное количество шансов отказаться от навязываемых драк, но отвязаться от рогатых и хвостатых все равно не удастся. Ваши бойцы не только атакуют врагов рядовыми приемами, но и накапливают энергию для использования уникальных талантов (force ability) – правда, каждому оставлен лишь один талант взамен оригинальных четырех. Игра пытается поощрять за применение особо мощных приемов, увертывание от ударов и использование слабостей противника – однако на деле львиная доля битв спокойно проходится в автоматическом режиме. Где увлекательность, где новизна, где вызов?

Печально, но Wild Arms Alter Code: F сама больше всего напоминает музейный экспонат. С него любовно стряхнули пыль, бережно отреставрировали в угоду веяниям времени и моде, и даже чуть обновили. Получился неплохой образец RPG конца 90-х годов – для ностальгирующих и любопытствующих. Симпатичные герои, смешные диалоги и обилие головоломок способны примирить с безобразным количеством случайных сражений и унылыми марш-бросками по лесам по долам.

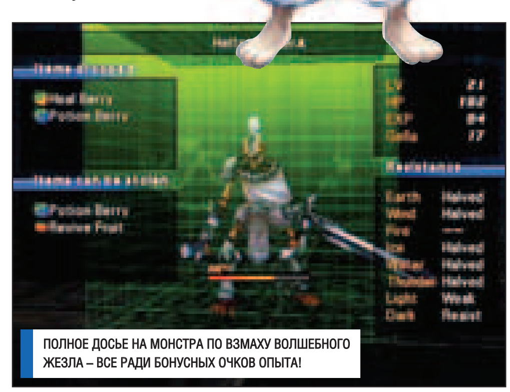
Но все-таки на дворе уже 2006 год, а конкуренты у Media Vision куда серьезнее, чем прежде. ■





ЛЮБОГО ИЗ ТРЕХ БОЙЦОВ ЛЕГКО СМЕНИТЬ ГЕРОЕМ СО СКАМЕЙКИ ЗАПАСНЫХ. СОВСЕМ КАК В FINAL FANTASY X!





ПОЛНОЕ ДОСЬЕ НА МОНСТРА ПО ВЗМАХУ ВОЛШЕБНОГО ЖЕЗЛА – ВСЕ РАДИ БОНУСНЫХ ОЧКОВ ОПЫТА!

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Cinemax/«Акелла»
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Centauri Productions
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.zhaveleto.cz

«Сорвать куш» (Bad Days of Luckless John)

Ощущение дежавю уместно. Если вдруг вам покажется, что вы смотрите польский гангстерский боевик, не удивляйтесь.

Мучительно выбираю, что делать: начать эстетствовать или описать игру «нормальными словами». А что бы вы делали на моем месте? Дано: пародия на пародийный фильм о мафии, рассказанная братьями-славянами, которые по-прежнему выглядывают на «запретный мир» из-за железного занавеса.

С одной стороны, если вы внимательно следили за новинками польского кинорынка конца прошлого века (чем, похоже, занимались разработчики, хотя они и чехи), если вас вдохновляют истории о пане Киллере, тогда в мире «Куша» вы свой. С другой стороны, довольно сложно объяснить, что оно такое – это польское кино… Ну, хотя бы «Ва-банк» все ведь видели?

Вот-вот, а разработчики, судя по всему, на него просто молятся. И тромбон вместо меню, и модный костюмчик в клеточку-полосочку, и замечательные «мафиане» (это по-чешски) как на подбор. Настроение точь-в-точь…

Те, кто не разделяет культурных пристрастий создателей, найдут в игре гротескную мультяшную графику, музыку в стиле 30-х годов прошлого века и разносторонний геймплей. Здесь считается хорошим тоном делать аркадные вставки после каждого небольшого эпизода, подсказывать игроку вплоть до отдачи прямых указаний и не позволять герою умирать. Неудачно пройденный этап просто начинается заново. Такой подход несколько обижает – ну что нас как детей малых в решение носом тычут! Но подсказки начинаются не сразу и предотвращают потоки яростных проклятий в адрес непонятной логики сочинителя головоломок. Она же остается за пределами понимания до тех пор, пока игрок не осознает, что имеет дело с сортирным юмором высшей пробы. Чего стоит только использование квача, полного воды из унитаза, в качестве факела.

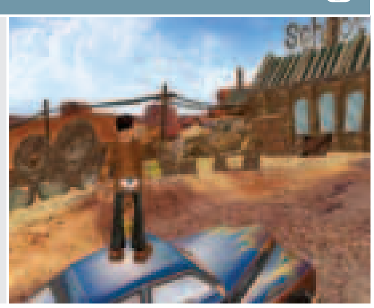
Сохраняться самостоятельно не позволяют, но автоматически записывают достижения в конце каждого этапа. И не угадаешь, чем обернется отрезок между двумя сохранениями: то вдруг игра превращается в гонки, то в FPS. Не настоящие, похожие на прототипы примерно, как крабовые палочки на мясо крабов.

А все потому, что у этих фрагментов нет цели быть тем, чем они прикидываются. Они – всего лишь дразнилка, способ еще раз отослать нас к какому-то другому культурному контексту. Здесь вам и отстрел койотов, нападающих на коров (в духе Fallout), и «сокобан» (в традициях Broken Sword)… Узнаете рецепт?

Похоже, перед нами «Петька и Василий Иванович» по-чешски и без Василия Ивановича. Причем самый первый, выглядевший свежо и не погрязший в самокопировании Жанр «метапародии» (пародии на пародию), кажется, обретает второе дыхание. Хорошо это или плохо – не так важно, ведь даже игра в этом стиле наверняка найдет и очарует своего благодарного покупателя. ■

Демонстрация

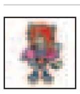
Мы уже писали о том, что Centauri Productions не только игры выделывает, но и движками приторговывает. На мотор «Куша» возлагаются, по всей видимости, большие надежды. Быстрая смена игровых режимов – отличный повод показать все его возможности будущим клиентам. Ожидаем волну последователей?



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:
Разнообразие игровых режимов, дружественная система подсказок, приятная музыка, колоритные «мафиане».

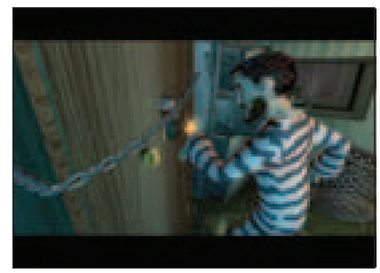


Минусы:
Размытые текстуры, сомнительный юмор, вторичные игровые задания, явный перегиб в изображении некоторых персонажей.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 6.0

Наше резюме:
Опять чехи сделали нечто самобытное. Вот только трудно решить, хорошо это или плохо?





АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



«Фенимор Филлмор. Приключения на Диком Западе»

ХУЖЕ, ЧЕМ



«Сломанный меч 3. Спящий дракон»



В ХОЛОДИЛЬНИКЕ НА КУХНЕ БАРА ХРАНИТСЯ ТРУП, НО НАМ НЕ ПОКАЖУТ «ЖЕСТОКУЮ» СЦЕНУ, КАК ГЕРОЙ ОДАЛЖИВАЕТ БОРОДУ У ПОКОЙНИКА.



МЕСТНЫЙ ВАРИАНТ FPS. КЛАССИЧЕСКИЕ ВРАЩАЮЩИЕСЯ БОЕПРИПАСЫ ПРИСУТСТВУЮТ.



ЗДЕШНИЕ ГОНКИ КУДА КАК ПРОЩЕ АНАЛОГИЧНОГО СХОЖЕГО РАЗВЛЕЧЕНИЯ ИЗ BACK TO GAYA.

ДАЙДЖЕСТ

ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ

КАК КАЗАКИ МОНУ ЛИЗУ ИСКАЛИ



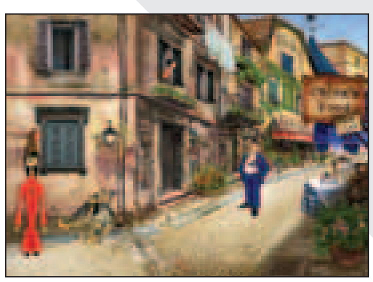
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Как казаки Мону Лизу искали
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Jam-Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.jam-games.net/pr_kakkazaki.htm

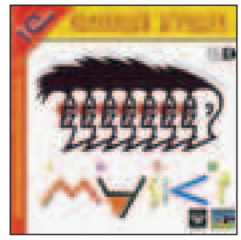
РЕЗЮМЕ:
Одна из лучших мультяшных бродилок, не опустившаяся до пиксель-хантинга и туалетного юмора.





Три гарных хлопца, Тур, Грай и Око, хорошо известны ценителям советской мультипликации. Теперь с украинскими супергероями можно познакомиться поближе, а заодно – и с отборным одесским юмором. Проверено: туалетный юмор ограничивается единственным памятником деревянного зодчества типа «Сортир». Сюжет настолько витиеват, что рассказать о нем попросту невозможно – найти Мону Лизу и точка. Зато задачки отличаются разнообразием и заставляют не раз побегать по локациям, которых здесь больше сотни. Вы успеете узнать, зачем Страдивари волынка, как выращивать правильные помидоры и уйму другой совершенно бесполезной, но невероятно смешной информации. Скучать не придется, да и встреча со знакомыми с детства героями не может не радовать. ■

МАСКИ-ШОУ



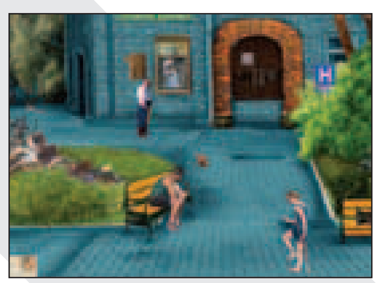
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Маски-шоу
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Lazy Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 333 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/maski_show

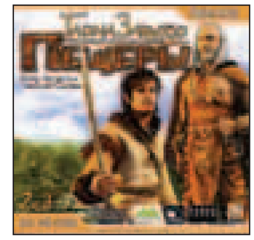
РЕЗЮМЕ:
Очередная юмористическая поделка с весьма специфическими, но довольно удачными шутками.





Не успели мы позабыть о легендарных телевизионных юмористах, как они нанесли удар с экранов мониторов. Игра сделана не просто с участием знаменитых комиков, но и на основе их видеоматериалов. Признаться, графика из-за этого сильно удручает, но вполне соответствует знакомому стилю «Маски-шоу». Нам предлагают заняться серьезным (на первый взгляд) делом и снять вместе с ними настоящий фильм, а не какую-нибудь там передачу. Делать это придется, проходя несметное количество мини-игр, рассчитанных зачастую только на быстроту реакции. Сорок локаций с лихвой заменяют пятичасовой просмотр одноименного телешоу. Зато шутки порой запросто могут вызвать минуту-другую истерического смеха – «Маски» свое дело знают на пять с плюсом. ■

ТАЙНА ЗАБЫТОЙ ПЕЩЕРЫ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Echo: Secrets of the Lost Cavern
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	The Adventure Company
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Kheops Studio / Totem Studio / MZone Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.akella.com/ru/games/tzpesh

РЕЗЮМЕ:
Квест, интересный, прежде всего, своей тематикой. Уйма гениальных идей, подпорченных воплощением.





Посвященные пещерному человеку игры можно пересчитать по пальцам одной руки, даже если вы – Барт Симпсон. Нечасто обычный набор головоломок настолько полно раскрывает особенности быта древнего человека. Выточить кремниевый нож, разжечь огонь, отпугнуть львицу или медведя… А о магической наскальной живописи и вовсе можно рассказывать часами. Когда с таким трудом созданное изображение оживает у тебя на глазах, испытываешь непередаваемые ощущения. Но для начала попробуйте хотя бы краски смешать! Со сложностью разработчики явно переборщили. И если решение задачек облегчает напичканный подсказками скрупулезный перевод, от нудного пиксель-хантинга спастись не удастся – предметы приходится выискивать на экране минутами напролет. ■

КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

1. Мона Лиза прославилась:
1. Таинственным взглядом
2. Загадочной улыбкой
3. Странными ушами

2. Палеолит – это:
1. Детское заболевание
2. Жевательный мармелад
3. Период каменного века

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на наш почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 30 марта. Не забудьте сделать пометку «Дайджест, 04/2006» и указать имя, фамилию, обратный адрес с почтовым индексом.

Победитель конкурса в номере 01 (202) – Гаркушина Екатерина (Краснодар).
Правильные ответы – А (Изобретателями) и Б (Название нашей Галактики).

ЛЕМОНИ СНИКЕТ: 33 НЕСЧАСТЬЯ



- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** adventure
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Amaze
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/33_neschastya

РЕЗЮМЕ:

Довольно скучный набор головоломок, явно рассчитанный на детей с ограниченными возможностями.





Представьте себе детскую игру с кладбищенским душком и рассчитанным на прирожденных циников юмором. Да, семейке Адамсов она обязательно придется по вкусу. Хотя и другие могут найти в ней немало интересного. Например, единовременное управление тремя не совсем (или «совсем не»?) нормальными детишками, которые пытаются выбраться из особняка своего злодейского дядюшки, решая причудливые головоломки. Или довольно удачные шутки заунывного голоса за кадром. Надо признать, актер хорошо вжился в роль, но уже через час вы пожалеете, что нельзя отключить этого зануду. Конечно, детям понравится собирать невообразимые механизмы, но даже они будут удивлены уровнем сложности. «Ниже плинтуса» – самое подходящее для него определение. ■

ONIMUSHA: ПУТЬ САМУРАЯ



- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Onimusha CT
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** action/adventure
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts Taiwan
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** До 32

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.akella.com/ru/games/onimusha

РЕЗЮМЕ:

Культовая игра с захватывающим сюжетом, загубленная запоздалым портированием.



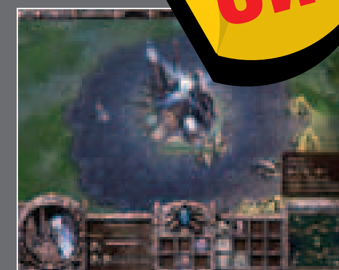


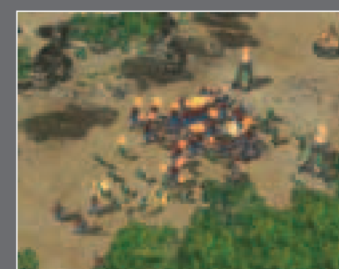
Перенос консольных проектов на компьютеры все чаще хочется назвать надругательством. Доисторический уровень графики и кошмарное управление отнюдь не красят некогда великолепную игру. Resident Evil 3 в древней Японии – самое точное ее описание. Большую часть времени нам предстоит рубить на куски одинаковых и совершенно невменяемых врагов, героически бросающихся прямо на меч... И не ждите чудес акробатики и фехтования, ведь по зрелищности процесс больше похож на заготовку дров – успевай только мечом махать. Не пострадали только отлично переведенный оригинальный сценарий и поистине великолепные ролики, по качеству близкие к короткометражным фильмам. Тем больше разочаровывает разворачивающееся после них действо... ■

ARMIES OF EXIGO: ХРОНИКИ ВЕЛИКОЙ ВОЙНЫ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ»







- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Armies of Exigo
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** RTS
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый Диск»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Black Hole Entertainment / Cinergi Interactive
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** До 12

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.5 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.nd.ru

РЕЗЮМЕ:

Неплохая стратегия в духе Warcraft III с отличной графикой и качественным переводом.



Классических RTS нынче развелось столько, что не каждому разработчику под силу выдумать что-то действительное новое. Некоторые, впрочем, совершенно открыто передирают у конкурентов, но при этом твердят о свежести своих творений. И ведь получается! Пока люди самозабвенно рубились с ограми, гоблинами и прочим сказочным сбродом, из недр земли поднялась третья сила, сплотившая недавних врагов. Армии нежити под предводительством падших магов начали истреблять все на своем пути, покрывая землю отвратительной слизью... Знакомо? Добавьте сюда три ключевых ресурса, до боли знакомых рыцарей, паукообразных тварей и разъезжающих на зверье варваров – Warcraft III, мы по тебе скучали! Но плагиат – тоже искусство, и разработчики в нем весьма поднаторели. Рытье тоннелей и война под землей спасают игру от бирки заурядного клона. К тому же перечень зданий и бойцов просто в голове не укладывается – наполовину отстроенная база не умещается на экране. Да и смотреть на нее приятно – мультяшный стиль заменила четкая и потрясающе детализированная графика, а от вступительных роликов и вовсе глаз не оторвать. Завершает список достоинств отличный перевод, не раздражающий глупыми шуточками и нелепыми голосами. Вот если бы еще диалоги героев вместе с сюжетом не были высосаны из пальца, и разработчики не побоялись бы сделать что-то самобытное... ■


GAMELAND AWARD 2
www.gamelandaward.ru
ШЕЛЕСТ
АНТОН КОМОЛОВ
ОРГАНИЗАТОР
(game)land
ОРГАНИЗАТОР
ОРГАНИЗАТОР
ПРОДОЛЖАЕТСЯ ПОСАДКА НА ЭКСПРЕСС
«МОСКВА - GAMELAND AWARD 2»
ПРИБЫТИЕ: 25 ФЕВРАЛЯ 19:00
ТЕАТР РОССИЙСКОЙ АРМИИ
ЗАКАЗ И ДОСТАВКА БИЛЕТОВ
ОФИЦИАЛЬНЫЙ БИЛЕТНЫЙ АГЕНТ PARTER.RU · 258 0000



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ СПОНСОР
AMD
ИНФОРМАЦИОННЫЙ СПОНСОР
ДЕЛЬФИН
БИ-2
ВИНС ДЕЙЗИ

СЕРИАЛ

Might & Magic



В 2002 году мы уже делали подобный материал, но тогда он получился слишком радужным. 3DO и New World Computing были живее всех живых, а Might & Magic IX: Writ of Fate казалась новым витком развития вселенной. Виток обернулся штопором, создатели обанкротились, и легендарная серия пошла с молотка. Лишь относительно недавно новая хозяйка прав, Ubisoft, объявила, как собирается распорядиться покупкой. Последствия вы можете видеть в «Теме номера», а мы постараемся охватить новейшую историю Might & Magic и напомнить об истоках.

РОЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

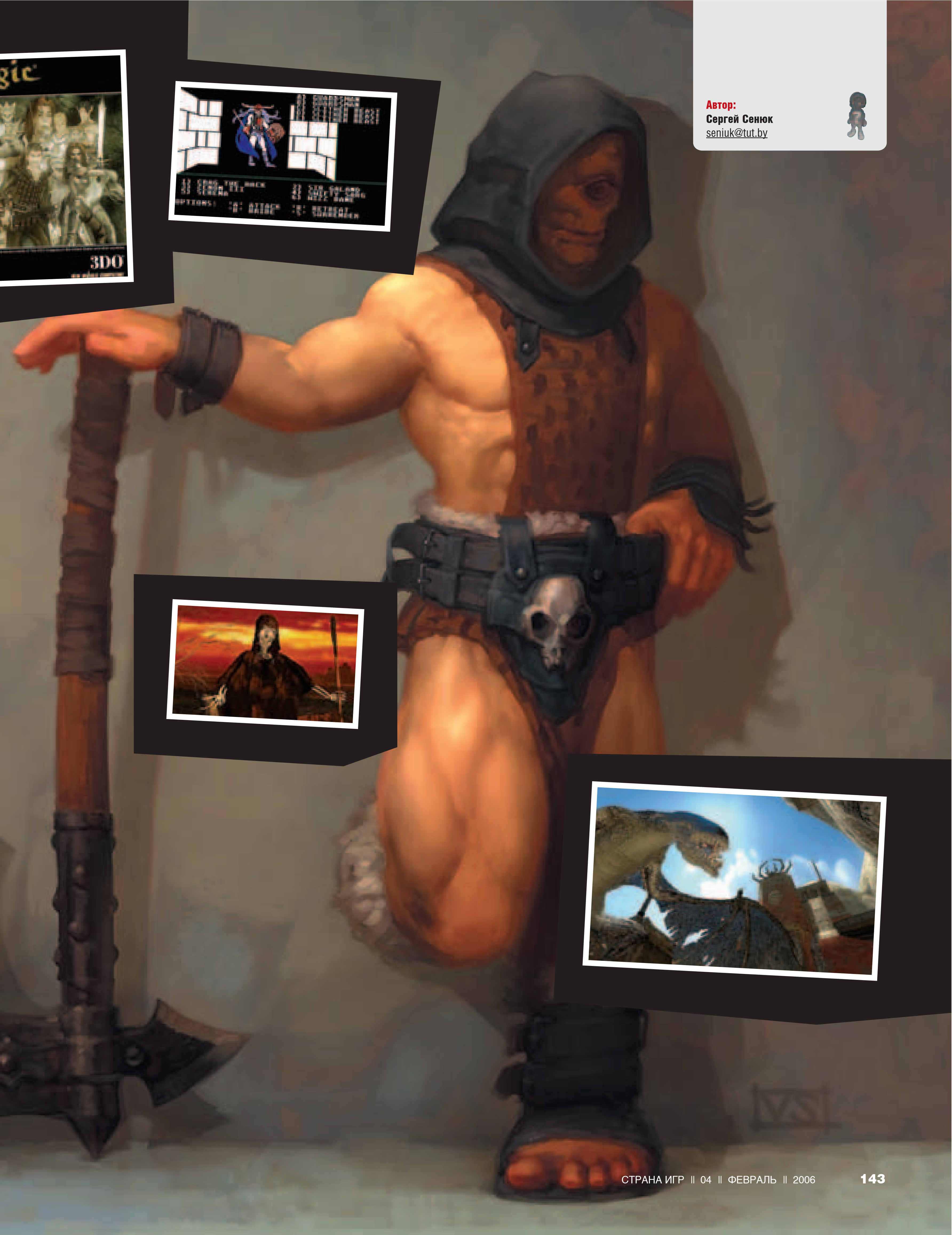
Шел 1987 год, время становления и развития компьютерных ролевых игр. Внося свою лепту в зарождающийся жанр, малоизвестная компания New World Computing представила миру родоначальницу одной из самых успешных и знаменитых серий CRPG – Might & Magic.

При разработке ролевой системы грядущего хита – Secret of the Inner Sanctum – Джон Ван Канегем, президент NWC, явно опирался на первую редакцию правил Advanced Dungeons&Dragons. Сознавая, впрочем, что правила, положенные в основу настольной игры, следует изрядно переиначить для переноса на компьютер. Так, в первую очередь, Канегем добавил в список характеристик персонажа Luck (удачу) и Accuracy (меткость) и убрал совершенно ненужное в CRPG тех времен Charisma (обаяние). После чего включил в набор умения, оказывавшие огромное влияние на ход игры.

Досталось и системе классов. К четырем стандартным (боец, вор, маг, жрец) добавилось множество других: паладин, грабитель, ниндзя, лучник и варвар. Подобная система так или иначе присутствовала во всех последующих ролевых играх серии Might & Magic.

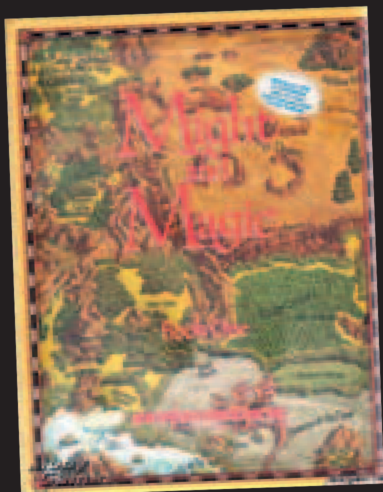
Особенно радовало отсутствие ограничений в росте характеристик и уровней персонажей. Вне зависимости от рас и классов, эти параметры можно повышать до тех пор, пока в округе жив хотя бы один монстр, а у героев не перевелись деньги для оплаты обучения в тренировочных залах.

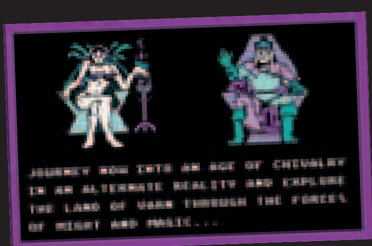
А вот рас в игре было немного, всего пять. Золотая середина – люди, а остальные наделены преимуществами и недостатками по сравнению с ними. К примеру, на роль рыцарей и паладинов больше подходили полуорки и пещерные гномы, а вот роль заклинателей лучше

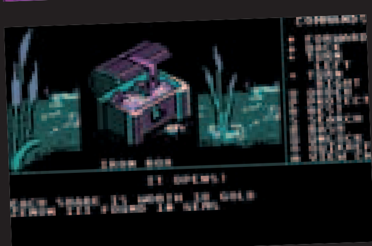


Автор:
Сергей Сенюк
seniuk@tut.by

Might & Magic





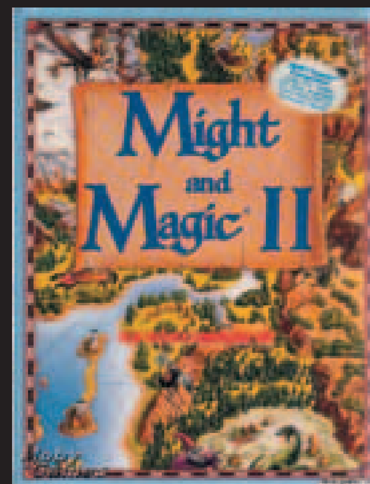


«Меч и Магия» в романах

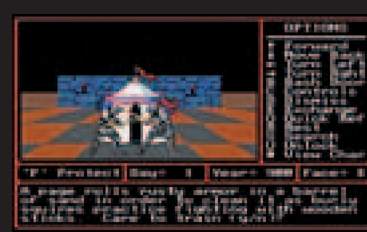
Как и множество иных, основанных на компьютерных играх проектов, Might & Magic обзавелась собственным литературным фондом. Это, во-первых, дилогия Джерри Гравела (Geary Gravel) – The Dreamwright (1995) и The Shadowsmith (1996), во-вторых – книжица The Sea of Mist (2001) от Мел Одом. На русском языке эти опусы не издавались и, надо сказать, особой ценности для литературы не представляют. Обычная героика о спасении мира борцами со Злом, непонятно каким боком приставленная к Might & Magic, за исключением названия на обложке...



Might & Magic II



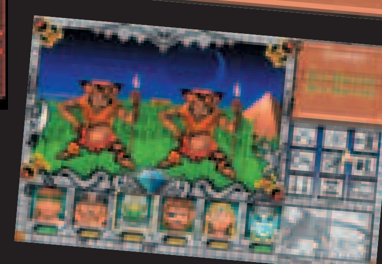


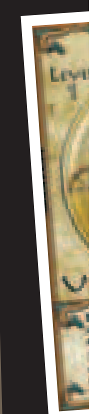


Might & Magic III









отвести гномам лесным и эльфам. Забавная особенность – «гнезда монстров» в каждом из регионов. Пока их не разоришь, твари будут плодиться вновь и вновь, усложняя и без того нелегкую жизнь честных селян.

Сюжет игры совершенно не связывал игрока никакими жесткими предписаниями; в самом начале перед ним стояла цель – отыскать овеянное легендами Святилище (Inner Sanctum), а там – будь что будет... После чего героев выпускали на свободу, кою до самого финала никто и ничто не сковывало. И топтали они ногами пыльные тропинки своего родного мира – Варна, помогая страждущим да истребляя особо ретивые образцы местной фауны. Правдами и неправдами герои добирались-таки до Святилища, где обнаруживали странного человека за компьютером. Поздравив отряд с успешным завершением задания, тот отправлял героев в новый мир.

ВРАТА МИРОВ

Назывался тот Кроном и представал перед игроками во втором томе серии, Gates to Another World (1989). Игра была выполнена в 16-цветном EGA-режиме, и от предшественницы отличалась лишь слегка переработанным интерфейсом. Прибывшим в незнакомый мир героям Варна пришлось немало потрудиться, наводя здесь порядок. Анархия, царящая на Кроне, возникла из-за отсутствия правящей династии, ведь последний король погиб столетие назад в схватке с мегадраконом. Сюжет «Врат» закручен куда более лихо в сравнении с изначальной игрой: по мере развития интриги, герои сталкиваются с двумя могущественными сущностями, находящимися в вечном противостоянии, – Кораком и Шелтемом. Последний решает покончить со своим врагом, изменив траекторию орбиты Крона и направив планетоид в недра ближайшей звезды. Надо ли говорить, что задача наших героев – ему воспрепятствовать.

В итоге для многострадального Крона все заканчивалось благополучно. Пробившись в рубку управления планетоидом, герои отменили проложенный Шелтемом курс, после чего через Звездные Врата проследовали в иной мир, подлежащий срочному спасению...

По окончании игры возникало великое множество вопросов. Почему махровое героическое фэнтези под конец превращается в научную фантастику? Кто такие Корак и Шелтем, что они не поделили и почему их противостояние ставит под угрозу целые планеты? Да и что это за планеты такие, имеющие рубки управления и летящие куда-то среди звезд? Чувствовалось, что подкинули нам лишь крохи глобального замысла, что самое интересное еще впереди...

ВЕЛИКИЙ ЭКСПЕРИМЕНТ

Вышедшая в 1991 году третья часть сериала, Isles of Terra, наконец-то раскрыла грандиозную задумку Канегема.

В далекую эпоху мира и процветания в Галактике цивилизация Древних распространилась по многочисленным звездным системам известной вселенной. И все шло хорошо, пока в одной из планетарных систем они не столкнулись с иной цивилизацией, возраст которой не уступал их собственному. Породители – так величали себя демонические твари, верящие в великую миссию распространения собственной расы по вселенной. Но если Древние никогда не ущемляли интересы народов, желавших мирно соседствовать с ними, Породители жестоко искореняли всех, посмевших встать у них на пути.

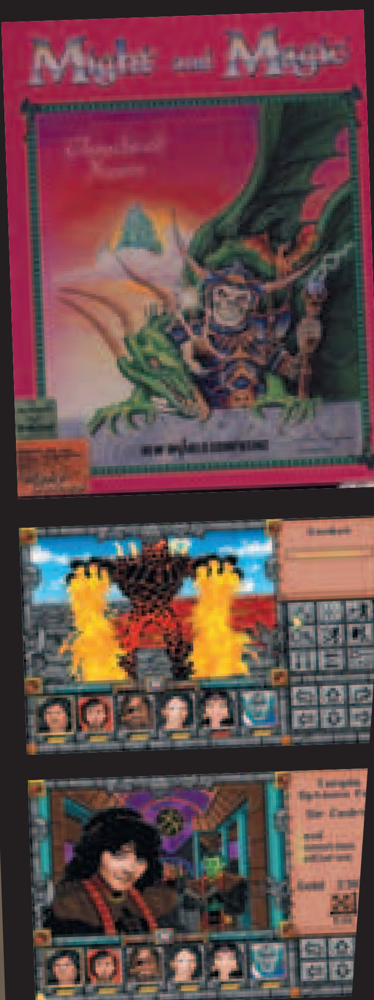
Армады ужасных существ, сотворенных Породителями, вторглись в пределы планетарных колоний Древних. Так началась

Перекинемся в картишки?

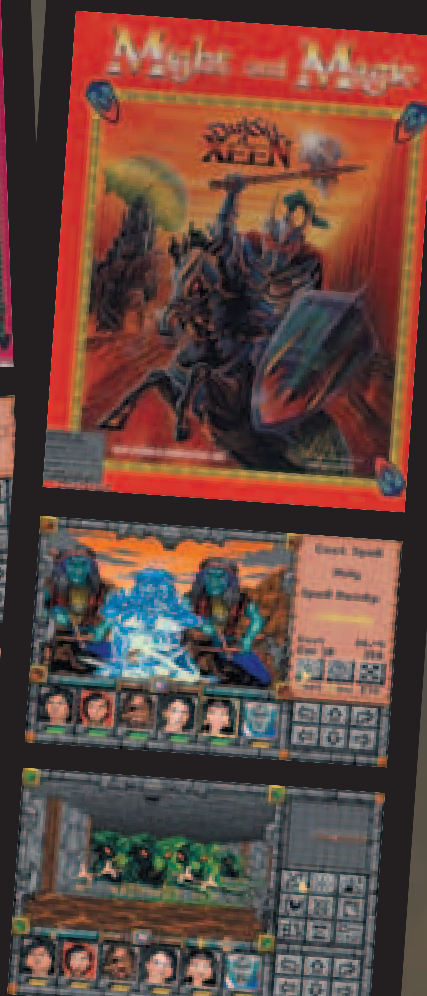
В скором времени DGA Games собирается представить коллекционную карточную игру, основанную на Heroes of Might & Magic IV. Базовый комплект будет включать в себя 120 карт (по 60 каждому игроку), 7 различных элементов игровой карты для создания полей сражений, а также набор правил. Действие развернется в сказочном Аксеоте, а схлестнутся между собой выходцы из Эратии, сумевшие с помощью Звездных Врат бежать из гибнущего мира.



Might & Magic IV



Might & Magic V



Великая Стихийная Война, самая страшная из всех, которые знала Галактика. В итоге Древним все же удалось одержать верх и оттеснить противника за пределы своих владений, но практически все планеты, опаленные войной, стали непригодными для жизни.
Тогда Древние запустили в действие Великий Эксперимент. Местом проведения была выбрана планета Терра, с лица которой война стерла всю разумную жизнь. Лишь несколько островов было разбросано в безбрежном пространстве океана, на многих из которых ютились выжившие демоны Породителей.
Замысел Древних состоял в отправке на планету терраморфных платформ, призванных заново создать разрушенную экосистему и подготовить ее к новой колонизации. На словах все звучало хорошо, но, дабы избежать возможных осложнений, в Центре был создан Шелтем – киборг, принявший на себя роль Стража Терры. И на гигантском космическом корабле «Звездное Семя» он отправился к вверенному ему миру…

БУНТ МАШИНЫ

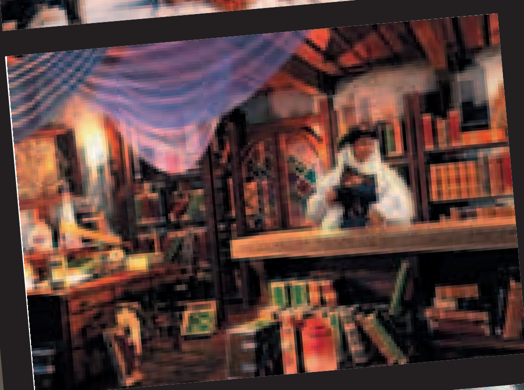
И вновь замелькали столетия. Восстановление экосистемы на Терре проходило на удивление успешно под неусыпным контролем Шелтема. Казалось, ничто не может помешать успеху Великого Эксперимента… Вот только киборг оказался далеко не столь предан Древним, как те ожидали. Проведя сотни лет в роли Стража Терры, Шелтем привык считать себя единоличным властелином планеты, вершителем судеб всех ее обитателей.
А между делом Великий Эксперимент входил во вторую фазу – население восстановленных планет колонистами. Для этого Древними в глубины космоса был запущен Крон – огромный планетоид, на орбите которого находились Варны – небольшие транспортники. За время полета успело смениться несколько поколений, и внуки и правнуки изначальных колонистов успели позабыть, кто они такие и куда направляются. Для своих обитателей Варны, как и сам Крон, казались полноценными мирами, с собственным солнцем, живностью и растениями.
Крон посещал звездные системы, и в каждой оставлял несколько Варнов, впоследствии опускавшихся на заданных планетах. Терра была последней точкой маршрута, а киборг Корак должен был сместить нынешнего Стража планеты с занимаемой должности. Проведав об этом, Шелтем, понятное дело, не обрадовался. Не дожидаясь, пока Корак прибудет к нему в гости, Страж Терры с помощью Звездных Врат перенесся на один из Варнов Крона, а оттуда – на сам планетоид, изменив курс последнего…
Так получили объяснение события первых двух Might & Magic. Но что же произошло потом?

ТРИЛОГИЯ ДРЕВНИХ

Might & Magic III: Isles of Terra открывала «Трилогию Древних», и была просто великолепна по исполнению. Ролевая система немного изменилась, появилась поддержка мыши и звуковых карт, красочная VGA-графика, а интерфейс стал куда удобнее и нагляднее, нежели раньше.
Трилогия, куда вошли также четвертый и пятый тома серии – Clouds of Xeen (1992) и The Darkside of Xeen (1993), повествовала о противостоянии Корака и Шелтема, которое привело в итоге к их взаимному уничтожению. Действие двух последних игр развивается на разных сторонах плоской планеты Ксин. Любопытно, что при установке этих игр имеется возможность объединить их в одну, World of Xeen, и получить в придачу полноценный add-on с великолепной сюжетной линией.
Первый виток развития вселенной подошел к логическому завершению. Да и год на дворе стоял 1993 – время ухода

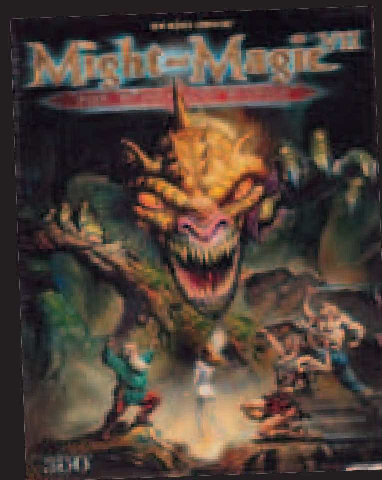
Might & Magic VI

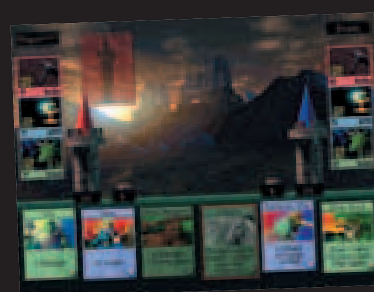






Might & Magic VII









ДЛЯ КАЖДОЙ ЧАСТИ СОЗДАВАЛСЯ СВОЙ МИР. ВСЕ КАК ПОЛОЖЕНО – ГОРЫ, МОРЯ, ЛЕСА И ПОЛНОЦЕННЫЕ КАРТЫ.

The Mandate of Heaven многие считают лучшей игрой цикла. И вполне заслуженно.

блиставшего некогда жанра CRPG с передовых позиций из-за перенасыщения рынка второсортными поделками.

ПРИШЕСТВИЕ ГЕРОЕВ

Суровые законы рынка вынудили New World Computing расстаться с независимостью и перейти под контроль корпорации-издателя 3DO. Плодом слияния стал Heroes of Might & Magic (1995) – проект великолепный и революционный, но практически полностью уничтоживший прежние сюжетные наработки. Дело в том, что в стремлении ввергнуть в единую баталию всех героев из предшествовавшей проекту ролевой саги разработчики исковеркали стройную сюжетную линию. Если бы игра была своеобразным ответвлением от серии, это можно было бы стерпеть. Но нет же: за первыми «Героями» следуют вторые, продолжающие и пестующие неведомо откуда вырезанный сюжетный огрызок. А за ним еще последовал add-on The Price of Loyalty от стороннего разработчика, который содержал совершенно ни с чем не связанные кампании.

ВОЗРОЖДЕНИЕ

Нанеся такой жесточайший удар по собственному детищу, разработчики опомнились и в следующем проекте, Might & Magic VI: The Mandate of Heaven (1998), попытались все расставить на свои места.

«Они пришли из Пустоты – древние враги древних людей». Такими словами начиналась легенда, открывавшая новую страницу эпической саги. Со времени завершения Великого Эксперимента минуло тысячелетие, как вдруг на отдаленные колонии Древних налетели демоны-кригане. Твари Породителей слепо выполняли заложенную когда-то программу. Внезапное нападение опустошило многие планеты: кригане поглощали все доступные природные ресурсы, оставляя после себя лишь выжженные пустыни. Узловые космические станции, обеспечивавшие связь дальних колоний с Центром, оказались уничтожены, что знаменовало наступление новой эры – Безмолвия. Действие перенеслось в мир под названием Энрот, а вообще The Mandate of Heaven многие считают лучшей игрой цикла. И вполне заслуженно: прекрасная SVGA-графика, завораживающие музыкальные треки, доработанный интерфейс. Появилась совершенно новая система школ магии, удобная автокарта, увлекательная карточная мини-игра – Arcomage. Ролевая система почти не изменилась, но вот набор доступных рас сократился до одной – люди и точка! Что ж, таковы, видать, особенности Энрота. Потрясающий геймплей предыдущих томов сохранился в неприкосновенности, а сюжет закручивался вокруг расследования деятельности таинственного жреческого культа Баа, связанного с демонами-криганами.

История продолжилась в Heroes of Might & Magic III: The Restoration of Erathia (1999). Действие перенеслось на иной континент Энрота – Антагарич. Окопавшиеся здесь кригане, при поддержке местных сил тьмы, ринулись на людское королевство Эратию и прилежащие к ней эльфийские и гномские вотчины.

В том же году вышел седьмой том роле-



Might & Magic Tribute

Амбициозный проект, разрабатываемый группой фанатов и сочетающий в себе лучшие элементы M&M6-9. Нам обещают нелинейный сюжет, 15 локаций, десятки подземелий, более 50 квестов, 6 игровых рас, диалоговую систему, подобную M&M9, новую мини-игру. Основные декорации игры – земли Каригора на планете Энрот, поминаемые в предыдущих играх, но так и не представленные. В теории все звучит просто замечательно, но будущее MMT, как и любого иного некоммерческого проекта, под вопросом. Впрочем, поживем-увидим.

вой серии под названием For Blood and Honor, возвращавший утерянный в шестой части набор рас и повествовавший о деяниях на Антагариче сразу после окончания Войны Восстановления. Именно здесь на сцену вновь вышли родные сердцу герои Варна/Крона/Терры. Оказывается, вдоволь помотавшись по космосу в поисках Древних и не найдя их, бравая восьмерка примчалась на Энрот, пронюхав, что здесь находятся Звездные Врата, ведущие в Центр сгинувшей цивилизации. Связь с первыми играми серии, таким образом, упрочилась, и фанаты были в восторге.

УПАДОК

Популярность вселенной Might & Magic превысила все пределы. Почувствовав это, альянс 3DO/NWC ударился во все тяжкие. Как заметил годы спустя Джон Ван Канегем, все было бы ничего, если бы издатель не требовал выпуска как можно большего количества продукции под маркой M&M в рекордно сжатые сроки.

В 1999 году свет увидел первый add-on к HoM&M3 – Armaggeddon's Blade, заключавший в себе интереснейшие кампании, сводившие на «нет» популяцию криган на Энроте. А второй add-on – The Shadow of Death (2000), наоборот, предшествовал сюжету третьей части и повествовал о хитроумной интриге некромантов Антагарича, приведшей к Войнам Восстановления.

В том же году на изрядно устаревшем движке была выпущена Might & Magic VIII: Day of the Destroyer. Вновь немного улучшили графику и интерфейс, добавили пару полезных функций, вроде быстрого сохранения и загрузки. Доступные классы персонажей сильно переработали, можно было брать в отряд троллей, темных эльфов и драконов. В итоге группа из пяти драконов была почти непобедима, и удовольствие от игры исчезало напрочь.

Действие перенеслось на третий континент Энрота – Жадам. Именно сюда пожаловал киборг Destroyer (Разрушитель), посланец Древних. В его задачу входило уничтожение всего живого на планетах, где отметились кригане. Последних давно уж повымели в ходе кампаний Armaggeddon's Blade, чего киборг, понятное дело, не знал. И вновь героям пришлось спасать мир, обреченный на уничтожение по недоразумению... Простенький сюжет, страшненькая графика, смесь идей, понадерганных из предыдущих игр серии, и непродуманная ролевая система отпугнули от игры очень многих.

Но 3DO было уже не остановить. В кратчайшие сроки они выпустили целых восемь игр цикла Heroes Chronicles (шесть – коммерческие, две – свободно скачиваемые из Интернета). Каждая представляла набор из восьми простеньких миссий на движке HM&M3, а сюжетно обращалась к различным эпохам Энрота, затыкая прорехи в мировой истории.

КРАХ

Осознав наконец, что в погоне за прибылью они загнали себя в угол, разработчики приняли нелегкое решение начать все заново, с чистого листа.

Так миру является Heroes of Might & Magic IV, в заставочном ролике которого Энрот, регулярно спасаемый нами на протяжении семи лет, взрывается ко всем чертям, и действие последующих игр цикла переносится в новый мир – Аксеот. Можно с уверенностью сказать: кампании четвертых «Героев» – наиболее проработанные и захватывающие во всей серии с сюжетной точки зрения.

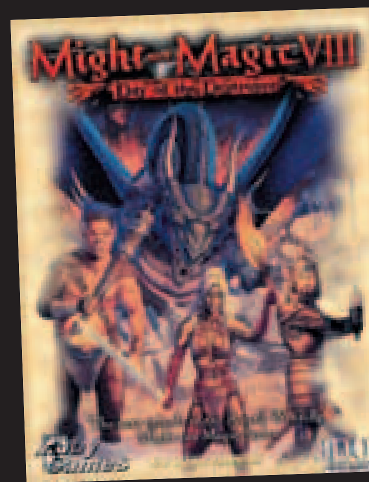
Одновременно выходит Might & Magic IX: Writ of Fate, вызвавшая у фанатов лишь тяжкий вздох. Графика пугала торчащими во все стороны полигонами, интерфейс упростился до невозможности, а при взгляде на портрет персонажа или инвентарь на глаза наворачивались слезы. Такое чувство, что к разработке игры забыли привлечь как дизайнеров, так и художников.

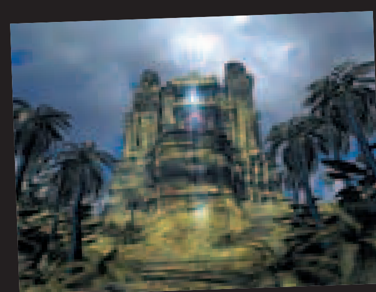
Действие переносит игрока на иной континент Аксеота, который предлагается спасать от готовящегося к нашествию воинства сопредельной державы. Ужасало даже не явное заимствование многих сюжетных ходов из предыдущего тома, но введение целой ватаги богов в научно-фантастическую вселенную Might & Magic. Вдобавок, в игре нет ни слова о Древних! Связь с прошлыми сериями порвали окончательно.





Might & Magic VIII







Привет с консолей

Следуя популярному и поныне принципу привлечения поклонников иных жанров в известную вселенную, под платформы PlayStation и PC создается Crusaders of Might & Magic, заявленная как action/RPG. В итоге видны лишь зачатки того и другого. Ролевая система к игре прикручена только для вида, action-составляющая также слабовата. Придуман новый мир Ардон, ранее во вселенной M&M не поминавшийся.

Сиквел – Warriors of Might & Magic – еще чище. От ролевых элементов отказались вообще, а все действие заключалось в беготне по подземельям, вырезании всего живого да сборе больших красивых алмазов. Игра издавалась на трех платформах, но более-менее вменяемая версия засветилась лишь на PlayStation 2; игру на PS one сильно урезали, а на Game Boy вышло вообще непонятно что – сюжетная мешанина из элементов как Warriors, так и Crusaders.

Третий «хит» той же оперы – Legends of Might & Magic – помянем лишь для полноты картины: бездарнейший сетевой FPS лишь ожесточил сердца фанатов. А разбушевавшаяся 3DO анонсировала было Dragon Wars of Might & Magic, где игроку предлагалось отыгрывать роль дракона, порабощенного орками (!), но вовремя одумалась; проект был переименован в Dragon Rage и не имел никакого отношения к трещащей по всем швам Вселенной.

Единственная игра в этой череде поделок, заслуживающая внимания, – Heroes of Might & Magic: Quest for the Dragonbone Staff. Правда, свет она увидела лишь на PlayStation 2, порта на PC мы так и не дождались. А ведь это был римейк нетленного стратегического хита NWC – King's Bounty 1990 года.

Дальше – хуже. Глубочайший финансовый кризис, в который 3DO ввергает себя бездарной маркетинговой политикой, заставляет ее выпустить два низкобюджетных дополнения к HM&M4 – The Gathering Storm и Winds of War. Примитивные сюжетные линии обоих не пересекаются даже не то что между собой, но и с двумя предыдущими поделками про мир Аксеота. Продюсеры серии обещали в дальнейшем связать воедино все нити истории, но не успели.

НОВАЯ ВСЕЛЕННАЯ

Весной 2003 года корпорация 3DO объявила о банкротстве, а все издаваемые ею бренды пошли с молотка. Право на разработку последующих игр цикла Might & Magic досталось французскому издателю Ubisoft. На долгие месяцы воцарилось молчание, когда фанаты с замиранием сердца ждали известий о судьбе любимой серии...

Первой ласточкой стала Might & Magic Mobile, весьма приятная аркада с ролевыми элементами, разработанная компанией THQ для мобильных телефонов. Сюжет возвращал нас в Эратию, а целью игры являлось спасение короля от пленивших его демонов.

После чего прозвучал анонс Heroes of Might & Magic Online – игры исключительно для китайского рынка с малопонятным совмещением стратегического и ролевого режимов. О ее судьбе до сих пор ни слуху ни духу. Странный проект, не этого ждали от нынешних владельцев бренда фанаты...

И вот, как гром с ясного неба: в разработке находятся Heroes of Might and Magic V, и делают их наши ребята из Nival Interactive. Есть от чего возликовать! Вот только вселенную было решено вновь возводить с нуля. Оно и понятно: Джон Ван Канегем в создании игры участия не принимает, а без него кто еще сумеет разобраться в хитросплетении сюжетов и множестве миров, связанных общей историей?

Уже сейчас мы можем с уверенностью сказать, что мир Асхан, где развернутся события последующих игр цикла Might & Magic, будет проработан досконально.

В незапамятные времена Драконы Порядка и Хаоса сотворили мир, после чего насмерть схватились между собой. В итоге Дракон Хаоса потерпел поражение и был заточен в ядре планеты. Ослабленный Дракон Порядка погрузился в недра луны, дабы исцелиться и восстановить силы. А роль властителей Асхана приняли на себя Стихийные Драконы.

Многое произошло в последующие века. Война Старейших между Ангелами и Безликими, что стерла с планеты зарождающиеся цивилизации младших рас. Война Горького Пепла между эльфами Ироллана и людьми Империи Сокола, приведшая к возникновению расы темных эльфов. Огненные Войны, когда полчища демонов проникли в смертный мир, и лишь великая жертва Седьмого Дракона – величайшего из магов Асхана – смогла остановить вторжение.

Демонам удавалось вторгаться в мир с печальным постоянством. Сюжет Heroes of Might & Magic V как раз вертится вокруг очередного вторжения, что войдет в историю как Война Королевы Изабель.

ТЕМНЫЙ МЕССИЯ

Последний заявленный ныне проект в рамках вселенной – Dark Messiah of Might & Magic, разработка которого поручена студии Arkane. Игра создается на движке Source, использовавшемся в Half-Life 2. Жанровая принадлежность – Action от первого лица с символическими элементами RPG.

Что же до сюжета... Пророчество о приходе Темного Мессии вот уже не одно столетие довлеет над Асханом, и персонаж наш действиями своими вполне может привести к его исполнению, ввергнув мир в кровавый хаос. Нам обещают неоднократное пересечение истории «Мессии» с представленной в пятых «Героях», что пойдет только на пользу целостности возрожденной вселенной.

НОВАЯ НАДЕЖДА

Ubisoft взялась за дело всерьез, запустив в производство сразу несколько перспективных проектов во вселенной Меча и Магии. Вот только жаждет, жаждет душа продолжения ролевой серии, ее неповторимого чарующего настроения! Как знать, быть может, следующим анонсированным проектом станет именно Might & Magic X? Мы можем лишь надеяться на это, проводя время в бесконечных странствиях по неведомым землям волшебного Асхана – столь юного мира древней вселенной! ■

НОВОСТИ

Мобильные игры проникают всюду!

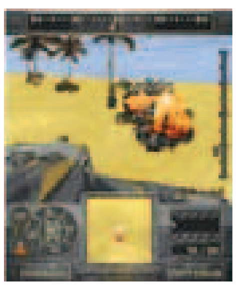
Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru

ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ



Компания Noumena Innovations наносит решительный удар по конкурентам. Анонсированная ею накануне MGS WWII: African Campaign опрокидывает привычные представления о мобильных телефонах. Подобную трехмерную графику до этого можно было увидеть лишь в компьютерных играх. Да и геймплей не сулит разочарований. Вращающаяся башня, несколько скоростей и радар – чем вам не полноценный танковый симулятор? Само собой, бороздить африканские дюны смогут лишь обладатели смартфонов Nokia. Зато и владельцы старых моделей этой компании на сей раз не останутся в накладе. Мало того, разработчики намерены выпустить и многопользовательскую версию этой игры. Только представьте – настоящие танковые баталии на мобильных телефонах! ■



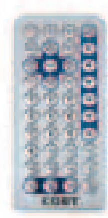


КАРМАННАЯ MASTER SYSTEM

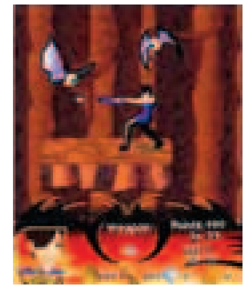
Игры продолжают проникать во все новые устройства. На днях компания Coby представила на суд общественности портативный детский DVD-проигрыватель V-Zon. Он способен воспроизводить аудио-CD, DVD-диски и музыку в формате Mp3. Сюрпризом же стали двенадцать встроенных игр от Sega, которые можно будет созерцать на экране в 3.5 дюйма. Вряд ли многие из вас помнят, что такое Sega Master System. Зато теперь современные дети смогут оценить их по достоинству, ведь новинка ориентирована именно на них. Хотя, думается, и многие взрослые были бы не прочь обзавестись таким гаджетом.

Габаритами и дизайном аппарат сильно смахивает на раздобревший Game Boy Advanced. Он, впрочем, едва ли мог заменить музыкальный плеер, равно как и 8-битная приставка. А вот V-Zon с легкостью можно подключить к телевизору или монитору и вспомнить былые времена. Увы, пополнить запас игр будет нельзя. Но, согласитесь, за смешную цену в 100 вечнозеленых и это – немало. Остается только гадать, куда еще изобретатели догадаются пристроить небольшой экран с джойстиком. А пока – все лучшее детям... ■

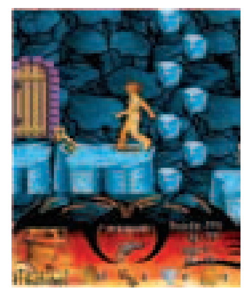


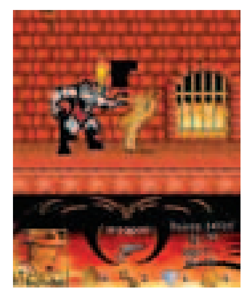


АДСКАЯ СМЕСЬ



Недавно компания JavArt выпустила очередной шедевр – Hells Bell. Сразу бросается в глаза необычная для ролевых игр камера, куда более подходящая для кондового шутера. Похоже, пресловутые проекты «с элементами» добрались и до мобильных телефонов. Нам предстоит на протяжении 18 уровней поливать свинцом всякую нечисть, дабы она не вырвалась на свободу через врата ада. Герои (как видно из скриншотов, их будет не менее двух) могут подбирать различные предметы, развивать навыки по мере набора опыта и даже посещать таверны и оружейные магазины. В столь удачном смешении жанров разочаровывает лишь довольно скромная графика, хотя создатели и обещают компенсировать ее спецэффектами. В ближайшее же время игра поступит в продажу и в России. ■





ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ИГРУ

ОТПРАВЬТЕ НА УКАЗАННЫЙ КОРОТКИЙ НОМЕР (НЕЗАВИСИМО ОТ ОПЕРАТОРА) SMS С СООТВЕТСТВУЮЩИМ ЕЙ КОДОМ.

Все о мобильных играх http://playmobile.ru/games

Мы благодарим компанию «ПлейМобайл» за помощь в подготовке рубрики.
Подробная инструкция по настройке WAP находится на диске.

SILENT STORM – 2555
112429096

Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola E550
Motorola RAZR-V3
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V600
Motorola V620
Motorola V635
Nokia 2650
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6020
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6230i
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6680
Nokia 6681
Nokia 7210
Nokia 7260
Nokia 7610
Nokia N-Gage
Samsung D500
Samsung D600
Samsung E330
Samsung E630
Samsung E720
Samsung E820
Samsung X460
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
SonyEricsson K300
SonyEricsson K500
SonyEricsson K700
SonyEricsson K750
SonyEricsson S700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z600

DESTROY ALL HUMANS – 2555
112644096

Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola E550
Motorola RAZR-V3
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V600
Motorola V620
Motorola V635
Nokia 2650
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6020
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6610i
Nokia 6630
Nokia 6680
Nokia 7210
Nokia 7260
Nokia N-Gage
Samsung D500
Samsung E330
Samsung E630
Samsung E700
Samsung E720
Samsung E800
Samsung E820
Samsung X460
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens S65
SonyEricsson K300
SonyEricsson K500
SonyEricsson K750
SonyEricsson T610
SonyEricsson W800i
SonyEricsson Z600
SonyEricsson Z800

WORMS – 2555
114153096

MLG C1100
Motorola C650
Motorola RAZR-V3
Motorola V300
Motorola V535
Motorola V600
Motorola V635
Nokia 3100
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 3510i
Nokia 5100
Nokia 6020
Nokia 6100
Nokia 6230
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6680
Nokia 7610
Nokia N-Gage
Samsung D500
Samsung E300
Samsung E330
Samsung E630
Samsung E700
Samsung E800
Samsung X450
Siemens A65
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
Siemens SX1
SonyEricsson K700
SonyEricsson K700i
SonyEricsson K750
SonyEricsson T610
SonyEricsson Z1010

ПОВЕЛИТЕЛЬ ГАЛАКТИКИ – 2333
113568096

Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola E550
Motorola RAZR-V3
Motorola V300
Motorola V635
Nokia 2650
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3510i
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6020
Nokia 6060
Nokia 6100
Nokia 6230i
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6680
Nokia 6681
Nokia 7210
Nokia 7260
Nokia 7610
Nokia N-Gage
Samsung D500
Samsung E330
Samsung E630
Samsung E820
Samsung X460
Siemens C60
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
SonyEricsson K300
SonyEricsson K500
SonyEricsson K700
SonyEricsson K750
SonyEricsson S700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson Z1010
SonyEricsson Z600

MX UNLEASHED – 2555
116919096

Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola V300
Motorola V500
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3510i
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6020
Nokia 6021
Nokia 6100
Nokia 6170
Nokia 6220
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6681
Nokia 7210
Nokia 7610
Nokia N-Gage
Samsung D500
Samsung D600
Samsung E330
Samsung E820
Samsung X100
Samsung X450
Samsung X600
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens S65
SonyEricsson K500
SonyEricsson K700
SonyEricsson K700i
SonyEricsson K750
SonyEricsson P800
SonyEricsson S700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z600

BOTTLE RACING – 2333
9843235096

LG C1100
Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola E550
Motorola RAZR-V3
Motorola V180
Motorola V220
Motorola V635
Nokia 6230
Nokia 6230i
Nokia 6680
Nokia 7270
Nokia 7600
Nokia N70
Sharp GX17
Sharp GX20
Siemens CV65
SonyEricsson K300
SonyEricsson K500
SonyEricsson K600
SonyEricsson K700
SonyEricsson V800
SonyEricsson Z1010
SonyEricsson Z800

LARRY MAGN CUM LAUDE – 2333
116918096

Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola RAZR-V3
Motorola V180
Motorola V220
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V600
Motorola V635
Motorola V80
Nokia 2650
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6020
Nokia 6021
Nokia 6030
Nokia 6100
Nokia 6170
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6610i
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 6680
Nokia 7210
Nokia 7250i
Nokia 7270
Nokia 7610
Nokia N-Gage
Samsung D600
Samsung E330
Samsung E630
Samsung E700
Samsung E820
Samsung X460
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K700
SonyEricsson K700i
SonyEricsson K750
SonyEricsson S700i
SonyEricsson Z1010
SonyEricsson Z800

SILENT STORM

РАЗРАБОТЧИК:	Nival
ЖАНР:	tactics
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	5 долларов
ОНЛАЙН:	http://www.nival.com/s2mobile_ru

Nival продолжает портировать свои заслуженные хиты на мобильную платформу, и в этот раз разработчики превзошли себя. Им удалось практически полностью перенести на телефоны оригинальную игру. Все здания и другие объекты скопированы с точностью до мелочей, а уж их здесь хватает. Графика действительно не нуждается в комментариях – прорисованы даже листики на деревьях! При этом Silent Storm доступен буквально для любых аппаратов. Ролевую часть тоже не обошли вниманием. Более десятка навыков и характеристик позволяют создавать своих уникальных бойцов. Снайперы, штурмовики, разведчики – каждый обладает неповторимым стилем боя и специальными приемами. Выстрелить в сердце через всю карту, подползти к противнику сзади или броситься в атаку с пулеметом наперевес – дело ваше. Тем более ассортимент оружия в закромах базы почти не поредел. Да и после боя всегда можно разжиться десятком трофеев. Но не стоит забывать и о привыкаемости к оружию – разработчики даже это не упустили.
Так или иначе, двухмерная графика заметно упрощает сражения. К тому же, пускай враги и не лыком шиты, до уровня компьютерных противников они не дотягивают. Ведь к чему много ума, если на тебе «панцеркляйн»? Да-да, в мобильной версии есть и самоходная броня, и злобные террористы – в ней есть абсолютно все. Лишь основной сюжет был аккуратно разделен на три части, чтобы каждая из сторон (СССР, Великобритания и США) имела возможность погеройствовать. Появляется ощущение, будто оригинальный проект чудесным образом попал к вам в телефон. Особенно приятно, что разработчики придерживаются старого правила – хорошей игры должно быть много. Даже опытного диверсанта Silent Storm с легкостью может увлечь на неделю-другую. ■



DESTROY ALL HUMANS

РАЗРАБОТЧИК:	THQ wireless
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	5 долларов
ОНЛАЙН:	http://thqwireless.com

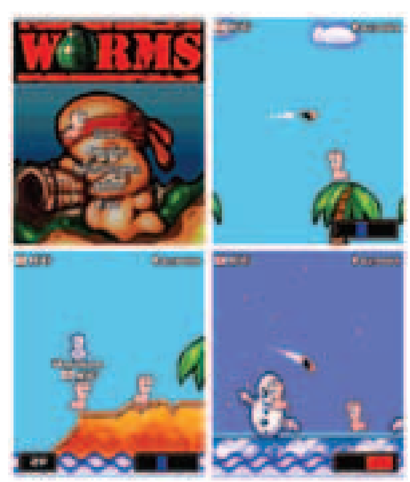
Десятилетиями земляне издевались над инопланетянами, снимая о них малобюджетные фильмы. Настала пора отомстить этим приматам за все и захватить голубую планету! Тем более что она так хорошо подходит под цвет вашей огромной головы... Ведь вы и есть маленький злобный пришелец с красными глазами и большим бластером. Добровольно выселяться с Земли человечество наотрез отказывается, так что... Пришло время убивать! Герой может самостоятельно бродить по городу, планомерно сокращая население отдельно взятой страны. Но это опасно, так как всегда можно повстречать агентов правительства или инопланетян-конкурентов. Зато время от времени можно залезать в летающую тарелку и устраивать настоящее светопреставление. Серьезный промах создателей – большой размер корабля, закрывающего собой треть экрана. Поэтому лучше уж передвигаться на своих двух...
Миссии не поражают разнообразием заданий и пейзажей. Здесь убил, там похитил – вот и вся романтика межпланетного терроризма. Зато в специальном магазине, доступном через меню, можно отлично прибарахлиться. Лазеров, бластеров и спецсредств, вроде «гипнотизера», хватит на вооружение маленькой планеты. Жаль только, что в отличие от врагов стрелять наш подопечный умеет лишь по прямой. Игра замечательно смотрится на любом телефоне. А главное – истреблять ненавистных землян в ней так же весело, как и в компьютерном оригинале. ■



WORMS

РАЗРАБОТЧИК:	THQ wireless
ЖАНР:	tactics
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	5 долларов
ОНЛАЙН:	http://thqwireless.com

Все мы хорошо помним старых двухмерных червяков, устраивавших когда-то беспредел на экранах компьютеров. Приглядитесь, перед нами те самые отважные вояки, но в мобильном варианте! Графика и анимация выше всяких похвал. Нужно своими глазами увидеть, как улетает в тартарары подорванный динамитом очередной кольчатый. Но красота, как известно, требует жертв, и в этот раз они колоссальны. Владельцам старых моделей телефонов можно даже не помышлять о покупке игры – чем лучше аппарат, тем больше вариантов местности и оружия будет доступно. В худшем случае вам придется слоняться по одной и той же карте с единственной пушкой. Мало того, приходится расплачиваться и за безупречную физику. Снаряды летают, словно по учебникам, но полюбоваться этим проблематично – на некоторых телефонах игра начинает фантастически подтормаживать в момент расчета траектории. Словом, если вы обладатель мобилки пятилетней свежести, не пытайтесь, скачав Worms, сделать с автором этой статьи то же, что и с червячками, – вы предупреждены. Все прочие получат массу удовольствия. Поскольку способов превратить врага в аккуратную могилку здесь предостаточно. Хотя на деле воевать интереснее всего любыми гранатами и базукой. А так как карты генерируются случайным образом, вам будет где потренироваться. Удручает только, что в такую игру не потрудились добавить мультиплеер. Потому как компьютерные противники не отличаются излишней сообразительностью. ■



ПОВЕЛИТЕЛЬ ГАЛАКТИКИ

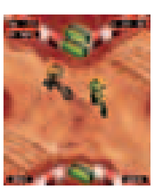
РАЗРАБОТЧИК:	WarDreams
ЖАНР:	Strategy
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.playmobile.ru

Мобильные платформы освоили еще один новый для себя жанр – космические стратегии. Более того, кудесники из WarDreams фактически портировали на телефоны старую добрую Ascendancy образца 1995 года. За исключением разнообразных форм жизни, в игре есть абсолютно все. Уйма планет, технологий, построек – это, пожалуй, первый мобильный проект, в котором явно не хватает раздела обучения.
Итак, в нашем распоряжении планета на задворках галактики, которую, кстати, неплохо было бы и завоевать. А для начала можно обустроить «родной дом». Двадцать девять (!) типов построек позволяют стимулировать рост населения, производство и добычу ресурсов, которые можно распределять на всяческие нужды. Например – на постройку очередного корабля. Причем проектировать его можно самому, выбирая из пяти типов двигателей, шести видов брони и четырнадцати вариантов вооружения. Не говоря уже о всевозможных корпусах – от истребителя до линкора. Все это, правда, еще предстоит изобрести – нам доступно с полсотни различных исследований. Они особым образом поделены на пять категорий, не позволяющих нам получить сразу самые высокие технологии. Логическое завершение всех этих трудов – путешествие в другие системы и разборки с соседями по галактике. Бои сильно напоминают Heroes of Might & Magic, но не требуют тактических ухищрений. У кого пушки больше, тот и прав...
Выделяет MOG Ascendancy то, что играть в нее можно бесконечно, выбирая каждый раз новую стратегию развития. К тому же противникам можно задавать разные модели поведения и уровни сложности. Словом, это самая настоящая маленькая Ascendancy, к сожалению, начисто лишенная инопланетян... ■



MX UNLEASHED

РАЗРАБОТЧИК:	THQ wireless
ЖАНР:	racing
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	5 долларов
ОНЛАЙН:	http://thqwireless.com





Лучшие гонки на мотоциклах подтвердили свой титул и на мобильной платформе. В отличие от оригинала, все двадцать трасс не блещут разнообразием пейзажей, да и вообще выглядят немного убого. Зато скачущие по ним гонщики потрясающе анимированы – забудьте, о нелепых подергиваниях на экране.
Не подводит и послушное управление. Разве только трюки выполнять сложновато, не запутавшись в кнопках. Акробатических фигур здесь немного, но, будьте уверены, вам хватит. Затяжными полетами гонщики нас, к сожалению, не балуют. А вот повысить скорость мотоцикла можно – чем он быстрее, тем дальше прыжок. Новые запчасти для своего железного друга покупаются на выигранные в заездах деньги.
Это, безусловно, одни из самых красивых интересных мобильных гонок на мотоциклах.
Но раз уж разработчики так сильно ограничили круг совместимых телефонов, трассы могли бы выглядеть и поприличнее. Да и многопользовательский режим не помешал бы – уж больно медлительны оппоненты... ■



BOTTLE RACING

РАЗРАБОТЧИК:	GFI Mobile
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://mobile.gfi.su



Чем отличается наш Дед Мороз от Санта Клауса? Правильно, Снегурочкой и длинной бородой. А главное, один из них предпочитает летать на оленьей упряжке, а другой – на большой бутылке. Реактивная тяга, знаете ли...
Само собой, лучшее место для проведения полетов – местный бар. Вот только после обильных празднований на пути новогоднего истребителя оказывается слишком много перевернутой мебели. Да и росту наш герой далеко не богатырского... Управление этим болидом элементарно. Можно не только маневрировать, но и менять высоту и скорость полета. Цель игры – пролететь как можно дальше и собрать разбросанные деньги на очередную бутылку. ■

LARRY MAGNA CUM LAUDE

РАЗРАБОТЧИК:	Sunset Wireless
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.sunsetwireless.fi



Едва ли кто-то еще не знает племянника легендарного Ларри. Малолетний оболтус пошел по стопам дяди и, попав в колледж, сразу пустился во все тяжкие... Как и оригинал, игра представляет собой набор незамысловатых мини-игр. Наша задача – быстро нажимать на нужные клавиши, дабы вырасти в женских глазах. Процесс этого самого роста заботливо отображает специальный индикатор. Думаю, любители поглазеть на рисованных красоток без труда справятся со всеми заданиями и доберутся до режима стриптиза. Благодаря отличной анимации игру интересно пройти один раз, но не более. Мини-игры мгновенно приедаются, да и фирменного юмора от Ларри здесь не наблюдается вовсе. ■

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Virtua Fighter 5

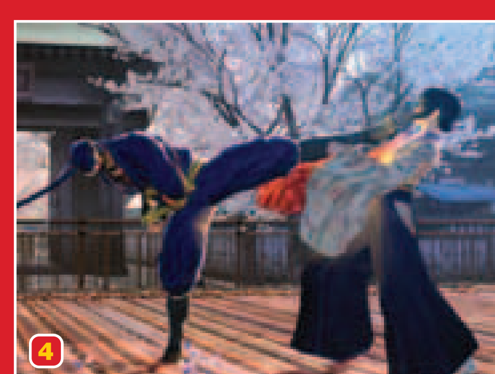
Ноябрь 2005, Токио, район Синдзюку, аркада Club Sega. Впервые в мире игроки могли воочию увидеть файтинг нового поколения на автомате с HDTV-дисплеем. Официальное издание Virtua Fighter 5 назначено на середину этого года, игра почти готова, но команда Sega-AM2, известная своим стремлением к совершенству, еще шесть месяцев будет отлаживать баланс и боевую систему.

Тем не менее, токийским везунчикам уже удалось попробовать на зубок Virtua Fighter 5. В конце ноября – начале декабря разработчики устроили так называемый «location test» – пробный запуск автомата в обычной аркаде. Цена одной игры – 100 йен (примерно 25 рублей), а карта сохранения (VF5 Character Access Card) обходилась в 500 йен (где-то 120 рублей). Напомним, что на эту карту записывается информация о вашем дане, победах и поражениях, о месте в мировом рейтинге игроков в Virtua Fighter, о персонаже и его уникальном костюме.
Что нового в Virtua Fighter 5? Игра гордо вступает в мир изображений высокой четкости (HDTV). В игровые автоматы Virtua Fighter 5 встроен не обычный телевизор, а плоский HDTV-экран, выдающий фантастическую картинку в разрешении 720x432, в прогрессивном (лишенном «интерлейса») режиме. Восхищенные очевидцы утверждают, что единственная игра, которая может сравниться с Virtua Fighter 5 по качеству картинки, – это Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Такой автомат обойдется владельцу аркады в целое состояние. Поговаривают, что Sega выпустит и отдельную,









1 ВАНЕССА, СОТРУДНИЦА СЛУЖБЫ БЕЗОПАСНОСТИ, НА КАРТИНКЕ... 2 ...И В ИГРЕ. 3 ОДИН ИЗ ДВУХ НОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ – МЕКСИКАНСКИЙ РЕСТЛЕР EL BLAZE (СПРАВА). 4 КАК БЫ ТОМОНОБУ ИТАГАКИ НИ РАСХВАЛИВАЛ СВОЙ DEAD OR ALIVE, VIRTUA FIGHTER ВСЕ РАВНО КРУЧЕ.

Скорее в номер!

Из Namco сообщают, что четвертая часть известного педального шутера Time Crisis будет завезена в аркады этим летом. Автомат построен на платформе System 258, во многом идентичной PlayStation 2. Это значит, что, с одной стороны, Time Crisis 4 будет принадлежать к уходящему поколению игр и не сможет потягаться в качестве графики с The House of the Dead 4 от Sega. С другой стороны, при удачном стечении обстоятельств именитая аркадная игра, возможно, будет портирована на PlayStation 2.



ХОЧУ!



Где найти игровой автомат Virtua Fighter 5? Короткий ответ: нигде. Длинный ответ: автоматы поступят в продажу летом этого года, и мгновенно будут развезены по крупнейшим залам Токио. В США и Европе интерес к Virtua Fighter и автоматам вообще не столь велик, и там игра появится к концу года. И только потом, если повезет, дорогущая машина доедет до России. Если повезет. Проще будет купить консольную версию Virtua Fighter 5, о существовании которой сама Sega до сих пор не сделала официального заявления. Мы даже не знаем, на какой из платформ следующего поколения выйдет игра.

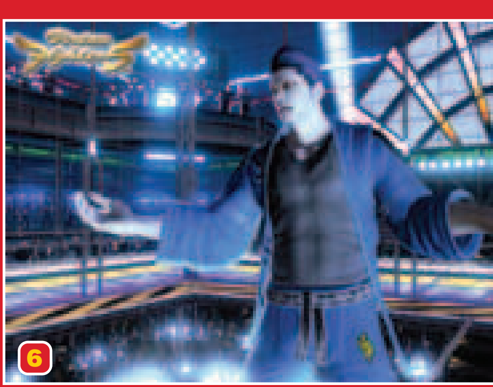


более доступную версию машины с обычным экраном.

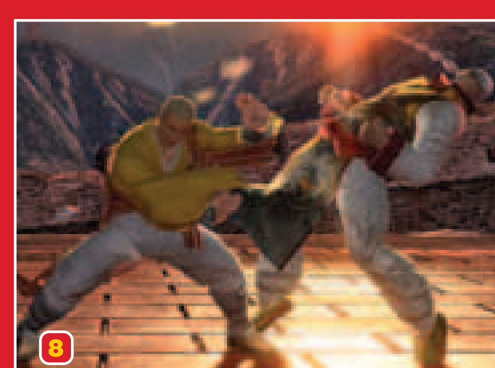
Боевая система по-прежнему укладывается в три кнопки: Punch, Kick и Guard. В пятой части разработчики хотят подчеркнуть трехмерность боя. Для этого в игре появился новый отход (дернуть джойстик в сторону и нажать P+K+G одновременно), с помощью которого можно быстро оказаться сбоку или сзади соперника. В Virtua Fighter 4 атакованный сбоку боец автоматически поворачивался лицом к врагу, теперь же для всех персонажей записаны новые анимации блоков. Кроме этого, авторы игры увеличивают пропасть между рослыми, но медлительными и хилыми, но быстрыми бойцами. Тяжеловесы Вульф и Джеффри теперь на голову выше остальных героев, а их удары исполняются еще медленнее. Зато если пропустишь хоть один – половины здоровья как не бывало. Появится и новая система переодевания героев. Теперь у них по четыре костюма (а не по два), и на каждом – около десяти «зон», на которых можно менять предметы одежды и аксессуары (раньше, напомним, этих зон было всего четыре).

Изюминка Virtua Fighter, система VF.net, которая отслеживает все матчи в мире и выдает рейтинги игрокам, превращается в VF.tv. В дополнение к игровым автоматам владелец аркады может установить HDTV-телевизор, где круглосуточно будут идти трансляции матчей по Virtua Fighter 5. С аудиокомментариями, перерывами на рекламу и спецрепортажами о лучших игроках в мире, о самых сильных бойцах в этой конкретной аркаде и о самых напряженных матчах! Разумеется, сама система рангов из VF.net остается в деле: новички стартуют со статусом «10 кю». Побеждая других игроков, они получают новые звания, и лишь самые лучшие бойцы удостоятся рейтинга Warrior или Destroyer. Скорее всего, именно этих гениев вы увидите на экране телевизора VF.tv.

Токио – это одно дело. Система VF.net до сих пор запущена только в Японии, но в последние годы Sega расширяет сеть аркад и, насколько нам известно, собирается устраивать онлайн-матчи как минимум на территории США. А потом люди удивляются, что в консольных версиях Virtua Fighter нет сетевой игры. Конечно, нет. И не будет никогда. Потому что Virtua Fighter – аркадный, а не консольный файтинг. ■







5 ЖИВОЙ ТРУП ПО ИМЕНИ ГО НА КАРТИНКЕ... 6 ...И В ИГРЕ. 7 АРЕНЫ – В ТРАДИЦИОННОМ СТИЛЕ VIRTUA FIGHTER. ОГОРОЖЕННЫЕ И НЕОГОРОЖЕННЫЕ КВАДРАТЫ. 8 ОСОБОЕ ВНИМАНИЕ СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ УДЕЛИЛИ ОСВЕЩЕНИЮ.



Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Непонятно почему, но люди обожают смотреть рейтинги, обсуждать взлеты или падения своих кумиров, делать прогнозы, кто и как долго продержится на вершине. Статистика показывает, что срок пребывания на пьедестале любой команды – один турнир. Сколько ни тренируйся, всегда найдется талантливый юнец, звезде которого только предстоит загореться. Сегодня в номере: результаты InGame Warcraft Cup #1, анонс квалификаций CPL World Tour и зимнего Кубка ASUS, а также тактика Quake 4 на TMP Lost Fleet.

Новый рейтинг от GotFrag



SK GAMING ХВАТИЛО ОДНОЙ ПОБЕДЫ, ЧТОБЫ ОКАЗАТЬСЯ НА ВЕРШИНЕ МИРОВОГО РЕЙТИНГА.

Спустя несколько недель после завершения CPL Winter киберспортивный портал GotFrag обновил официальный рейтинг команд по Counter-Strike. Единственные россияне, способные достойно выступать на международной арене, на американский турнир не попали и даже не входят в европейскую десятку. На вершине же мирового рейтинга обосновались шведы из SK Gaming, выигравшие в Далласе «золото». Вторую строчку заслуженно занимают китайцы из wNv, ставшие чемпионами WEG Season 3. А вот Team 3D, несмотря на победу на World Cyber Games, оказались аж на четвертом месте – провал на CPL Winter дал о себе знать. Обратите внимание на рейтинг стран Старого Света и особенно клан NoA, чье название расшифровывается как Norwegian of Canada. Когда проект только зародился, он действительно включал в себя несколько американских игроков и на протяжении года являлся лучшим на планете. Теперь же NoA выглядит намного скромнее и состоит из двух датчан (Hpx, Zonic) и трех норвежцев (Prb, XeqtR, Xione). Ближайшей проверкой для скандинавов станут состязания shgOpen, которые пройдут 17-19 декабря в городе Фредерисии, что недалеко от Копенгагена. Кстати, на этот турнир также собирается и московско-питерский альянс под названием Skt. Petersburg Islanders (Rado, mAger, Romjke, Medic, Bravich). ■

ДЕСЯТКА ЛУЧШИХ CS-КОМАНД МИРА:

1 место – **SK Gaming** (Швеция);
2 место – **wNv** (Китай);
3 место – **Lunatic-Hai** (Южная Корея);
4 место – **Team 3D** (США);
5 место – **NiP** (Швеция);
6 место – **compLexity** (США);
7 место – **g3x** (Бразилия);
8 место – **Fnatic** (Швеция);
9 место – **Mousesports** (Германия);
10 место – **Catch Gamer** (Норвегия).

ЕВРОПЕЙСКИЙ РЕЙТИНГ:

1 место – **SK Gaming** (Швеция);
2 место – **NiP** (Швеция);
3 место – **Fnatic** (Швеция);
4 место – **Mousesports** (Германия);
5 место – **Catch Gamer** (Норвегия);
6 место – **4Kings** (Англия);
7 место – **Serious Gaming** (Финляндия);
8 место – **mTw** (Германия);
9 место – **NoA** (Дания-Норвегия);
10 место – **x6tence** (Испания).

InGame Warcraft Cup #1

В конце января на просторах Battle.Net состоялся престижный чемпионат по Warcraft III: The Frozen Throne, собравший сильнейших дуэлянтов со всех уголков земного шара. В их числе оказались такие грозные бойцы, как 4K.FoV, WE.Check, HomeRunBall, fnatic.SaSe, DIDI8, ReiGn, mTw-Taker и другие. От России участвовали es4x.DoLLaR, play.XyLigan, QPool.Neytpoh и Flash. Впрочем, никто из перечисленных игроков не смог пробиться даже в тройку сильнейших. Даже корейцы, стабильно демонстрирующие успешные результаты в онлайн-лигах, в этот раз вылетели уже на стадии 1/4 плей-офф. Первое же место занял литовец mTw-WinneR, одолевший в финале всухую болгарина 3wD.Shoker'a. «Бронза» досталась киевлянину HoT'y. А вот так выглядит общий рейтинг за все существование InGame Cup (в скобках указано число набранных очков):

1 место – **4K.Grubby** (1916);
2 место – **Spirit_Moon** (1730);
3 место – **Lucifer** (1705);
4 место – **3wD.Ranger** (1691);
5 место – **WE.Check** (1687);
6 место – **SK.SuRviVoR** (1683);
7 место – **SK.Miou** (1680);
8 место – **DIDI8** (1674);
9 место – **fnatic-WinneR** (1667);
10 место – **SK.Elakeduck** (1667).

На почетном четвертом месте гордо расположился питерец Ranger, который, впрочем, не тренируется и не выступает на соревнованиях уже больше года. ■



ЛИТОВЕЦ WINNER, КАК И HOT ИЗ УКРАИНЫ, ЕДИНСТВЕННЫЙ У СЕБЯ В СТРАНЕ ДУЭЛЯНТ, ДОБИВШИЙСЯ УСПЕХА ЗА ПРЕДЕЛАМИ РОДИНЫ.



GRUBBY, НЕСМОТРЯ НА ЯВНЫЙ СПАД В ПОСЛЕДНИЕ МЕСЯЦЫ, ПРОДОЛЖАЕТ ЛИДИРОВАТЬ В РЕЙТИНГЕ INGAME WARCRAFT III CUP.

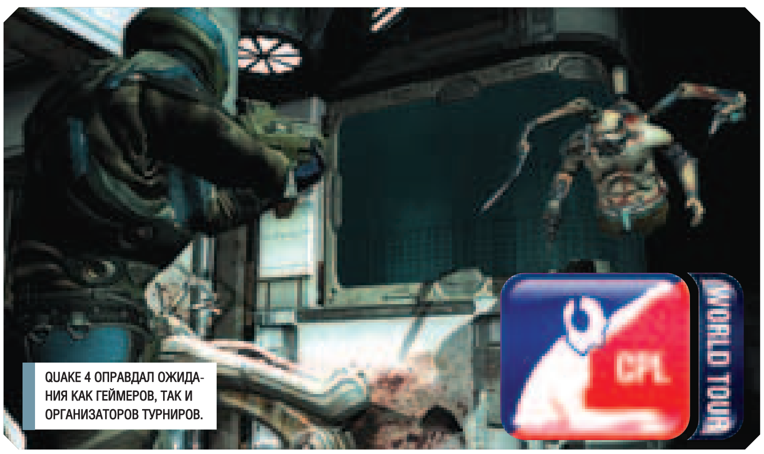
CPL World Tour 2006

Без сомнения, главным киберсостязанием прошлого года стал CPL World Tour. Даже несмотря на непопулярный среди общей массы геймеров Painkiller, Большой Финал соревнований в Нью-Йорке, транслировавшийся по MTV, собрал больше зрителей, чем шоу Video Music Award. Призовой фонд в миллион долларов дал о себе знать. Настало самое время сообщить о расписании на год будущий. Несколько недель назад стало известно, что главной игрой выбрана Quake 4. А в конце февраля на официальном сайте появился и список стран, где пройдут отборочные на чемпионат. Не определено лишь место дебютной квалификации, запланированной на май:

ОТБОРОЧНЫЕ НА WORLD TOUR:

– **Швеция** (июнь);
– **США** (июль);
– **Бразилия** (август);
– **Китай** (сентябрь);
– **Италия** (октябрь).

Grand Final пройдет в ноябре в США. Скорее всего, сроки мероприятия совпадут с World Cyber Games (CPL всегда любила отнять кусочек ажиотажа у конкурентов), а если корейские организаторы включат в свой список дисциплин Quake 4, то геймерам снова придется разрываться и выбирать, где участвовать. ■



QUAKE 4 ОПРАВДАЛ ОЖИДАНИЯ КАК ГЕЙМЕРОВ, ТАК И ОРГАНИЗАТОРОВ ТУРНИРОВ.

Зимний открытый Кубок ASUS

За месяц до старта анонсирован традиционный регулярный Кубок ASUS, который пройдет 24-25 февраля в московских клубах сети Flashback. Кроме рекордного для серии призового фонда в размере $24000, «фишкой» мероприятия станет приезд гостей из-за рубежа, причем не просто гостей, а девушек, которые примут участие в турнире по Q4. Итак, в столицу собираются американка Missy (победительница Ms. Quake Con 2005), канадка Ms.X и шведка Trito. Троица имеет огромный опыт Deathmatch-боев, ну а противостоять им, прежде всего, будут россиянки Barbie и Sonic. Наши леди прежде не выступали в международных состязаниях, однако вся редакция уверена, что главный трофей не покинет родные стены. В целом же все действие рассчитано на 32 человека, и организаторы ждут приезда геймерш из регионов. ■

На нашем DVD

Английская и русская версии патча 1.20 для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, коллекция демо-записей с Clanbase Euro Cup 11, Nations Cup и CSCL III, ролики Q4 с Fobos и M19 1x1, риплеи с WC3L #9, Stars War II, Battle.Net Ladder а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Технологии

Геймерский ноутбук от ASUS с двухъядерным процессором.

В начале года компания Intel представила первые в мире двухъядерные процессоры для мобильных компьютеров, получившие название Core Duo. В настольном сегменте польза от подобного рода CPU давно доказана – скорость расчетов значительно увеличивается (в некоторых случаях на десятки процентов). Правда, касается это, в первую очередь, таких приложений, как рендеринг, кодирование, архивирование, математические вычисления и так далее.

А что же несут эти «камни» для геймеров? Не так уж и мало. Уже сейчас такие игры, как Quake 4 и Call of Duty 2, «умеют» распараллеливать расчеты «физики» для каждого из ядер. В результате количество fps, по сравнению с «одноядерником», функционирующим на этой же частоте, получается больше. Пока такой прирост составляет от силы несколько процентов, однако геймдевелоперы не сидят сложа руки. Уже в ближайшие два года они обещают выпустить игры, AI в которых потребует всей мощи CPU, и одним ядром будет не обойтись. Неслучайно, как мы уже не раз писали, все новые консоли (PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Revolution) оснащены мультичиповыми центральными процессорами.

Второй важный момент – энергопотребление новых чипов. Не секрет, что «настольные» Intel Pentium D отличаются нешуточным аппетитом и большим тепловыделением (так у модификации с индексом 830 TDP находится на уровне 130 Вт). Совсем другое дело – новые мобильные CPU. Благодаря 65-нм технологии изготовления и архитектуре, заимствованной от ядра Dothan, тепловой пакет самых производительных (с индексом T) версий Core Duo в пике не превышает 35 Вт. Поэтому волноваться за аккумулятор лэптопа каких-либо причин нет.

Одними из первых ноутбуков, оснащенных чипами Core Duo, стали модели от компании ASUS, например A7J. Этот мобильный ПК по праву можно назвать хорошим выбором для активно перемещающегося по всему свету киберспортсмена – производительности такой машины хватит на то, чтобы потренироваться в промежутках между соревнованиями. Понравится эта машина и тем, кто хочет сэкономить место на своем рабочем столе, заменив ПК на ноутбук. ASUS A7J оснащается 17-дюймовой широкоэкранной «стеклянной» матрицей формата 16:10, пишущим DVD-рекордером с поддержкой двухслойных «болванок», ТВ-тюнером и пультом дистанционного управления. В нем также есть Wi-Fi- и гигабитный сетевые контроллеры и жесткий диск S-ATA на 100 Гбайт. Ноутбук оборудован весьма производительным графическим адаптером – ATI Radeon Mobility 1600 с памятью на 256 Мбайт и функциями HyperMemory и PowerPlay (улучшенное энергосбережение). В новейшем тестовом пакете 3Dmark06 протестированный нами экземпляр получил 1075 очков при разрешении 1680x1050. Объем предустановленного ОЗУ составляет 1 Гбайт, причем частота системной шины повышена до 667 МГц. В зависимости от модификации, на компьютер могут быть установлены процессоры Core Duo с индексами T2300 (1.66 ГГц), T2400 (1.83 ГГц), T2500 (2.00 ГГц), T2600 (2.16 ГГц) и T2700 (2.33 ГГц). Опционально ноутбуки будут оснащаться контролером Bluetooth V2.0 и встроенной камерой на 1.3 Мп. Размеры ASUS A7J – 405x314x38.2 мм, вес – 4.1 кг, а время автономной работы от аккумулятора составляет около 2 часов. ■

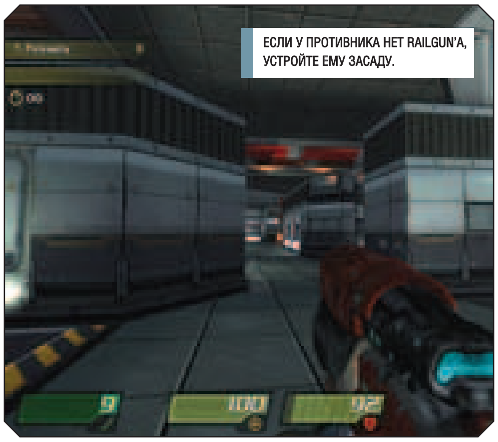


ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ ВСТРОЕННОГО ГРАФИЧЕСКОГО АДАПТЕРА ATI RADEON MOBILITY 1600 ХВАТИТ ДЛЯ БОЛЬШИНСТВА СОВРЕМЕННЫХ ИГР.

Quake 4: дуэль на Lost Fleet



С ЭТОЙ ПОЗИЦИИ МОЖНО РАНИТЬ ВРАГА У MEGAHEALTH'A.



ЕСЛИ У ПРОТИВНИКА НЕТ RAILGUN'A, УСТРОЙТЕ ЕМУ ЗАСАДУ.



ПОДПРЫГНУВ РЯДОМ СО СТОЛБОМ, ВЫ СМОЖЕТЕ ПОПАСТЬ В НЕПРИЯТЕЛЯ, КОГДА ТОТ БЕРЕТ ЖЕЛТУЮ БРОНЮ.

Карта, о которой далее пойдет речь, оказалась единственной из созданных Raven, изначально понравившейся игрокам – остальные арены не смогли пробиться в соответствующие списки на турнирах. Естественно, геймеры все же слегка вмешались в баланс уровня, поменяв расположение предметов и оружия. Так появился TMP-вариант Lost Fleet, который был выбран организацией CPL для чемпионата World Tour.

КУДА БЕЖАТЬ

На каждой карте крайне важно после первого респауна не растеряться и выбрать правильное направление. На Lost Fleet ставки удваиваются, так как перехватить инициативу так же трудно, как и догонять соперника в конце матча. Поэтому еще на разминке настройтесь на дуэль и готовьтесь выкладываться на полную. Как правило, один из участников сражения в начале появляется у Railgun'а, а другой – у Megahealth'а. Казалось бы, условия неравные – с «рельсой» хоть и чувствуешь себя уверенней, но явно уступаешь в количестве хит-пойнтов. Единственное решение – регулярно забирать желтую броню, что поблизости, и контролировать появление Lightning Gun'а и «снайперки». Как минимум, вас не смогут достать на расстоянии, зато ближний бой будет гораздо опаснее. Если, конечно, вы не перехватите Rocket Launcher.

БЕРЕМ ТАРАНОМ

Отдышавшись и взяв очередной Railgun, попробуйте произвести вылазки на территорию противника. Вам необходимо хотя бы разок подстрелить его – особенно легко это сделать, когда враг пытается взять yellow armor. Затем можете смело (обязательно с ракетницей в руках) прыгать в нишу с Megahealth'ом и дожидаться его – вряд ли неприятель, будучи раненым, рискнет атаковать. В идеале у вас накопится 200 единиц жизни и 100 брони, после чего останется найти и добить оппонента. Не удалось? Возвращайтесь к «меге», по пути схватив один из YA, и пробуйте заново. Перед участием на каком-либо турнире мы рекомендуем вам натренировать все триксы на уровне, большинство из которых позволяет передвигаться значительно быстрее. Основной из таких приемов – Ramp Jump, заключающийся в ускорении от прыжка на наклонную поверхность.

ЛУЧШЕЕ В АРСЕНАЛЕ

Несмотря на очевидное преимущество Railgun'а на TMP Lost Fleet (множество открытых пространств), в бою эффективны также дробовик, Hyperblaster и Lightning Gun. Последний наиболее универсален, хотя и бесполезен на дальней дистанции – но в этом случае у вас всегда будет место для укрытия. Вся тактика заключается не в контроле каких-то определенных пушек, а в использовании любого вида оружия для облегченного подбора Megahealth'а и брони. Если же вы ведете в счете и решили обороняться, то без базуки не обойтись. Старайтесь вести перестрелку в узких коридорах, где удобно отступать и вести огонь. Отличное место для пряток – портал. Главное, не забывайте, что многие типы снарядов также телепортируются и могут вас зацепить уже на выходе. ■

В начале января в Санкт-Петербурге прошло два дуэльных турнира по Quake 4. На обоих отлично проявил себя легендарный LeXeR (чемпион Quake Con 2002 по третьей «кваке»), завоевав первое и второе место. Окончательно же покажет, какая столица круче, ASUS Winter 2006 – читайте репортаж в одном из ближайших номеров.

8 января, клуб M19:
1 место – LeXeR;
2 место – CaS;
3 место – Twister.

15 января, клуб «Фобос»:
1 место – Cooller;
2 место – Lexer;
3 место – Mikes;
4 место – Cas.

На DVD вас ждут наиболее интересные демо-записи с турнира.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: результаты региональных отборочных на ASUS Winter 2006, а также тактика Warcraft III: The Frozen Throne.

С февраля журнал продается в розничных сетях6 во всех крупных городах России, Украины и Беларуси. Спрашивай свежий номер у продавцов!

ЧИТАЙ
ЖУРНАЛ **PRO** ГЕЙМЕРОВ



Хочешь, чтобы журнал продавался в твоем любимом клубе? Срочно говори директору, что у нас для него выгодное предложение по распространению! А тебе за старания мы сделаем подарок. Пиши нам на адрес yan@cyber-sport.ru

В февральском номере:

На страницах:

- полная история жанра 3D-шутеров (плюс суперпостер)
- вся правда о женском киберспорте
- интервью LeXeR, b100Death, Flatra, Swen и Grafika
- тактика Quake 4, Warcraft III и Counter-Strike

На DVD:

- вторая часть нашего видеорепортажа с WCG 2005 GF
- лучшие мувики с фрагами и коллекция демок за месяц
- видеоуроки Quake 4, Warcraft III и Counter-Strike
- все патчи и моды необходимые для игры в Интернете

ЗАКАЖИ СТАРЫЕ НОМЕРА ЖУРНАЛА НА САЙТЕ WWW.CYBER-SPORT.RU

FREEWARE DOWNLOAD ×

ПРОСМОТР >

Password Cracker 3.57

http://www.carc.hotmail.ru

Крошечная, но чрезвычайно полезная утилита для забывчивых или излишне любопытных. В общем, для тех, кто желает знать, какой пароль скрывают звезды. Просто наведите мышку. Ни инсталляции, ни дополнительных файлов не требуется...

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 18 Кбайт

FS Image Viewer 2.29

http://www.faststone.org

ACDSee слишком навороченный? Не беда: воспользуйтесь FS Image Viewer'ом. Он не только качественно покажет все картинки, но и при необходимости проведет их обработку (конвертирование, подрезка, нанесение логотипа и т.д.).

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 2800 Кбайт

IsoBuster 1.9

http://www.isobuster.com

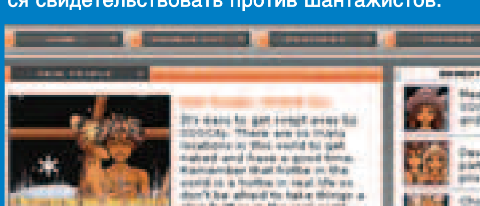
IsoBuster – это самый известный и функциональный «спасатель» файлов с поврежденных оптических дисков. Программа видит все – удаленные сессии, аудио- и видеофайлы. Причем для восстановления последних есть особый режим.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 2412 Кбайт

ВСЕ >

Страшное в Сети – псевдоженщины

Полиция арестовала супругов из Петах-Тиквы (Израиль), зарабатывавших на жизнь весьма продвинутым образом. Муж и жена под женскими именами знакомились в чатах с мужчинами и «разводили» их на виртуальный секс. Переписку затем сохраняли и использовали для шантажа. Большинство жертв, дабы оградить себя от хлопот, соглашались платить. Полиции не известно, сколько всего мужчин попалось в ловушку. Примечательно, что ни один из выявленных пострадавших не отказался свидетельствовать против шантажистов.



«РУНЕТ! ТЫ МОГУЧ, НО КАК ЛИЛИЯ – НЕЖЕН...»

Похоже, российский сектор Интернета вскоре обзаведется собственным гимном. Взялись за это дело хоть и не государственные структуры, но вполне солидные общественные организации: Центр Интернет-технологий РОЦИТ (http://www.rocit. ru) и Национальный сервер современной поэзии «Стихи.Ру» (http:// www.stihi.ru). Музыки у гимна пока нет, проводится лишь конкурс по отбору стихотворных текстов (http://www.stihi.ru/konkurs/hymn/), которые должны «наилучшим образом символизировать Рунет и соответствовать традициям русской словесности».

Участникам конкурса, проходящего с 1 января по 20 марта этого года, поставлены достаточно жесткие условия. В качестве гимна принимаются произведения, состоящие из 4 четверостиший, каждое из которых «составлено в силлабо-тонической системе стихосложения и имеет размер 4 стоп с перекрестной рифмовкой» (мы даже знаем, что это такое! – Ред.). После каждого куплета необходим припев.

Награды победителю, кроме морального поощрения, не предусмотрено. Более того, он должен отказаться от всех имущественных прав. Зато его произведение станет обязательным для всех официальных церемоний, связанных с Интернетом в России: на Российском интернет-форуме, церемонии награждения Национальной премией РФ за вклад в развитие Рунета, а также будет исполняться по радио и ТВ.

Предложить гимн может любой гражданин России старше 14 лет. На момент написания этой заметки на сайте «Стихи.Ру» насчитывалось свыше 80 вариантов гимна Рунета. При этом почти половина текстов была забракована, как несоответствующих «Положению о гимне».

ЧЕРВИВАЯ КАМАСУТРА

Любители клубнички, будьте предельно осторожны! Распространившийся в последнее время почтовый червь Nyxem-D предлагает полюбоваться на удивительные позы из классического индийского пособия по сексу, не забывая при этом заразить компьютеры попавшихся на удочку простаков.

Червь распространяется по Сети в посланиях под такими соблазнительными заголовками: The Best Videoclip Ever («Лучший видеоклип»), Fw: SeX.mpg и Miss Lebanon 2006 («Мисс Ливан-2006»).

Если получатель письма, желающий посмотреть «Камасутру», запустит-таки червя, то Nyxem-D отключит антивирус, извлечет адреса из баз данных программ зараженного компьютера и отошлет их заинтересованным хакерам. А затем запустится механизм автоматического обновления, с помощью которого червь загрузит из Интернета на компьютер свежие версии вируса...

ГЕЙМЕР ПОКОНЧИЛ С СОБОЙ ПРЯМО В ЧАТЕ

Решивший свести счеты с жизнью 21-летний фанатик Metal Gear Solid из Соединенных Штатов устроил прямую трансляцию этого захватывающего процесса прямо на одном из чат-каналов. Как сообщает сетевое издание Internet.ru со ссылкой на информационное агентство BGNES, некий Митчелл Стукерюрген (Mitchell Stuekerjuergen), пожаловавшийся на личные неурядицы и нехватку денег, выпил большое количество антифриза прямо перед объективом собственной веб-камеры, после чего еще в течение шести часов описывал «в прямом эфире» свои ощущения. То ли описание было не слишком правдоподобным, то ли большинству действительно было не до забот американца, но наблюдавшие за мучениями Митчелла обитатели чата не придали особого значения его выходке, посчитав, что парень просто валяет дурака.

Митчелл умер в больнице через два дня. Неофициальный сайт игры MGS: Unofficial (http://www.metalgearsolid. org), завсегдатаем которого был Стукерюрген, пострадал несильно – после происшествия он две недели был недоступен, затем заработал как обычно.

ПОЛУЧИ ВЕБ-САЙТ В УТРОБЕ. МАТЕРИ...

Кое-кто из детишек в США становится обладателем собственного сайта и адреса электронной почты буквально с рождения. Как сообщает портал KM.ru, родители приобретают столь необходимые в современном мире технологические новшества для детей, которые еще не научились пользоваться компьютером, а в некоторых случаях даже не успели появиться на свет.

Например, отец 22-месячного Люка Силея приобрел два сайта за 4 месяца до рождения сына. Гордон Силей считает, что это не дань моде, а что-то вроде приобретения недви-

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...К середине января 2006 года число доменов второго уровня в зоне .SU превысило отметку в 5000 штук. По итогам 2005 года, рост числа зарегистрированных в домене бывшего СССР имен составил 43.5% (по итогам 2004 года – 40%).

...20 лет назад, 19 января 1986 г., был обнаружен первый в мире компьютерный вирус для компьютеров IBM PC. Загрузочный вирус Brain записывал себя в boot-сектор и передавался через дискеты.

...Число пользователей Интернета в Китае за 2005 г. увеличилось на 18% по сравнению с 2004 г. и достигло 111 млн. человек (8.5% населения страны).

...Формированию зависимости от Интернета подвержены 95% детей и подростков.

...40% израильских пользователей Интернета (14.5% от всего населения страны) утверждают, что покупки, заказ товаров или услуг посредством Интернета стали для них совершенно обыденным делом.

...Каждый 10-й веб-сайт в Великобритании неверно отображается в Firefox, популярном браузере с открытым исходным кодом.

...Ученые выяснили, что человек принимает решение о качестве веб-сайта в мгновение ока. Достаточно посмотреть на сайт 0.05 с, то есть двадцатую долю секунды.

...В ближайшие пять лет расходы рекламодателей на онлайновую рекламу – макетную и в результатах поиска – будут расти на 10% в год.

...Ходят слухи, что, готовясь к соперничеству с Google, Майкрософт решил за $80 млрд. купить поисковик Yahoo!. Хотя это на 30% выше текущей рыночной котиров-

Мини-игры

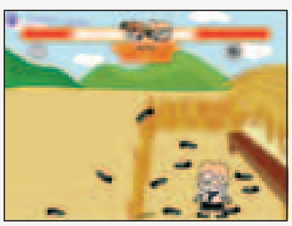
Наш выбор

Господа, обратите внимание: по распоряжению свыше в подборке мини-игр имеется издевательский антиигровой мульт. Слава богу, он на английском, и не все шутки достигнут цели. Но и того, что дойдет, хватит многим. Прийти в себя фанатам видеоигр помогут 3 флэш-ролеви-

FORTRESS GAME

http://www.newsandentertainment.com/zFfortress.html

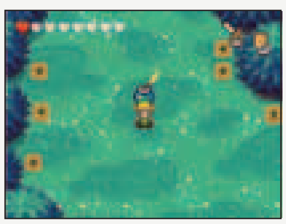
Ох, неловко колотить девчонку калошами по затылку! Но что делать, она так метко забрасывает нас здоровыми булыжниками! Что ж, кидаемся в ответ! С учетом силы ветра и бонусов, включающих кусачую собаку и гуся. Кстати, играть можно не только с компьютером, но и с товарищем.



THE LEGEND OF ZELDA

http://www.t45ol.com/play_us/1887/legend-of-zelda.html

Суперхит Nintendo, вольно переведенный на Flash. Как положено, мы ходим по зачарованному лесу, истребляя монстров, пытаясь отыскать и уничтожить три зерна Зла. Что интересно, создатель игры приготовил сюрприз: нажав кнопку Extra, мы получаем доступ к исходному коду флэшки.



SIM DAY AND NIGHT

http://www.ebaumsworld.com/simdaynight.html

Нет, это не Sims, это куда круче. Нам предстоит испытать судьбу одиночки, поднимающегося с самых низов. Мафия и оружие, заработок посудомойщика и ночные клубы – всему нашлось место в этой игре. Для тех, кто так и не смог подняться, есть режим читера.



DECLINE OF VIDEO GAMING 3

http://www.flashplayer.com/animation/declineofvideogaming3_movie.php

На знаменитом сайте http://www.flashplayer.com этот ролик получил зрительский рейтинг в 88 баллов из 100. Успех неудивителен, сей мульт – сборник острых пародий на героев видеоигр и известных разработчиков (Capcom, Konami и др.). У фильма есть интерактивное меню.



ФАКТ

В 2006 году в Москве будет уже более 100 бесплатных интернет-киосков. Устройства помогут получить информацию по объектам города, найти лучший маршрут и даже написать письмо властям Москвы.

FREEWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

Google Pack

http://www.google.com

Собственно говоря, это мода. GP сейчас устанавливают многие пользователи Сети. А как иначе? Кто же откажется от Google Earth, Picasa, Google Desktop, Google Toolbar, Google Talk, Google Video Player и Google Screensaver?

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 19000 Кбайт

K-Lite Codec Pack 2.69

http://www.codecguide.com

Свежайший набор кодеков для любителей видеопросмотров. Он примерно в два раза меньше полного пакета кодеков, однако содержит все необходимое, в том числе полноценный проигрыватель Media Player Classic.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 6990 Кбайт

ВСЕ >

жимости или открытия накопительного счета. «Когда он вырастет, технологии продвинутся вперед. На мой взгляд, это неплохой вклад в его будущее», – уверен отец.

ИНТЕРНЕТ ТЕПЕРЬ НЕ ЗАКОНЧИТСЯ?..

Весь цивилизованный мир давно пользуется безлимитным доступом в Сеть, а в России – все еще засилье модемов и помегабайтных тарифных планов. Пора с этим кончать? Безусловно! Очередной сервис Яндекса как раз и призван «двигать в массы» неограниченный доступ во Всемирную паутину.

По адресу http://tarif.yandex.ru организована своеобразная витрина провайдеров, предлагающих разнообразные технологии безлимитного доступа – от ADSL («Стрим» и другие) до локальных сетей, чьи тарифы и предложения в последнее время тоже стали очень доступными. Критерий отбора для «Яндекс.Тарифы» строг: абонентская плата — не более $30 в месяц, скорость подключения — не менее 128 Кбит/с и обязательно неограниченный объем трафика. Все предложения разбиты по городам (их тут почему-то называют «регионами») России и далее по городским районам. Сортировать предложения можно по скорости, цене и провайдеру. Все это очень удобно, и именно на «Яндекс.Тарифы» было очень приятно узнать, что в Москве уже можно купить безлимитный доступ на скорости 1024 Кбит/с всего за $30 в месяц. Вполне по-европейски!

В особом «кандидатском» разделе сайта представлены регионы (или города?..), в которых развитие Интернета вот-вот выйдет на должный уровень. Тут пользователь увидит самые выгодные предложения провайдеров на сегодняшний день, а также «тарифы-кандидаты» — предложения с подходящими техническими условиями и не дороже $60 в месяц.

В минус проекту можно поставить лишь отсутствие форума, где пользователи могли бы высказаться о качестве услуг и скрытых «подводных камнях» того или иного «анлимита». Сейчас же, если для вас подходят несколько предложений с одинаковой ценой и скоростью, выбирать на «Яндекс.Тарифы» очень непросто. ■



ПРЕЖДЕ ЧЕМ ВЫБИРАТЬ ПРОВАЙДЕРА – ЗАГЛЯНИТЕ НА ЯНДЕКС.ТАРИФ. ВОЗМОЖНО, ВАМ УДАСТСЯ ЗАПОЛУЧИТЬ БЕЗЛИМИТНЫЙ ДОСТУП ЗА СМЕШНЫЕ ДЕНЬГИ.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

ки, в Yahoo! все-таки сочли сумму недостаточной. Между тем соглашение между Майкрософтом и Yahoo! о роуминге их фирменных интернет-пейджеров подписано, и уже скоро пользователи MSN и Yahoo Messen-ger'ов смогут обмениваться текстовыми сообщениями и общаться голосом.

...Разработаны специальные беспроводные адаптеры, позволяющие соседям по дому объединять каналы доступа в Интернет и использовать их сообща. Таким образом, каждый из них может в несколько раз увеличить скорость доступа в Сеть. Например, если трое соседей подключены по каналу на 1 Мбит/с каждый, а двое из них в данный момент отсутствуют дома, то третий будет скачивать файлы на скорости 3 Мбит/с.

...На выставке Consumer Electronics Show в Лас-Вегасе компания Western Digital продемонстрировала 150-гигабайтный жесткий диск Raptor X в прозрачном корпусе.

...Сотовый телефон Sony Ericsson W900 стал первым мобильником, воплотившим в себе полноценный 3D-ускоритель GeForce.

...Майкрософт опровергла слухи, будто поддержка Windows XP Home и Windows XP Media Center Edition закончится 31 декабря 2006 года.

...Лишь 2% американцев, выставляющих свою анкету на сайтах знакомств в Интернете, не имеют серьезных намерений. Подавляющее большинство, 98%, ищут длительных, глубоких отношений и брака.

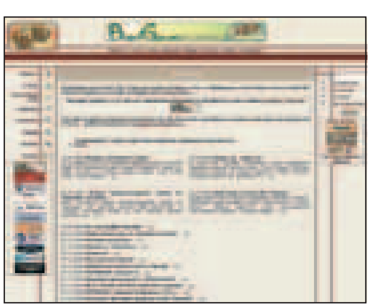
«Интернет.ру» (http://www.internet.ru), **«Вебпланета»** (http://www.webplanet.ru), **KM.ru** (http://www.km.ru), **Washington Profile** (http://www.washprofile.org), **«Известия Науки»** (http://www.inauka.ru)

САЙТЫ, КОТОРЫЕ МЫ ВЫБИРАЕМ

Виртуальный компьютерный музей
http://www.computer-museum.ru
Музеи бывают самые разные, но цель у них всегда одна – сохранить для потомков достижения эпохи, передать дух ушедшего времени. Загляните в «Виртуальный компьютерный музей», в котором собрана и систематизирована практически вся информация по происхождению и развитию вычислительной техники, прежде всего, отечественной. Вы будете тут не одиноки, ресурс посетило уже свыше 400 тысяч человек. Банк данных «Виртуального компьютерного музея» содержит огромное количество различных статей, научных биографий выдающихся ученых и инженеров, внесших весомый вклад в развитие вычислительной техники. Особый раздел музея посвящен истории компьютерных игр. Оказывается, самая первая в мире компьютерная игра появилась на свет еще 44 года назад! Кстати, наш музей в Сети – не единственный. Один лишь список ссылок на родственные серверы занимает более 4-х страниц.



Настольные игры
http://www.boardgames.ru
Если вы думаете, что настольные игры – это всего лишь шашки, шахматы, нарды, домино и их вариации, то глубоко заблуждаетесь. Мир настольных игр куда шире и разнообразнее. Сайт «Настольные игры» содержит описания около 60 различных настольных забав: экономических, детективных, спортивных, исторических, фэнтези и т.п. Этот информационный ресурс посвящен развитию и популяризации настольных игр, причем довольно много настольных игр можно... скачать с сайта. Правда, играть в них придется не на компьютере, зато с его помощью распечатывается все необходимое для игры, тщательно вырезается и раскладывается на столе. Говорите, устарело? Позапрошлый век? Ошибаетесь, по настольным играм то и дело проводятся международные турниры с очень серьезными призами. Не верите? Все подробности – на сайте «Настольные игры».



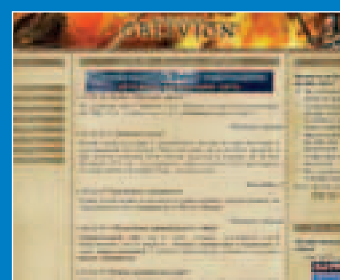
Галерея аватаров
http://www.avatar.h11.ru
Аватар – графическое представление самого себя в виртуальном мире. Такая штучка жизненно необходима на форумах, чатах, в интернет-пейджерах и т.д. Как правило, аватар – это маленькая картинка размером 100x100 пикселей. Конечно, в качестве аватара сгодится и собственная фотография, но гораздо правильнее выбрать образ, метко передающий внутреннюю сущность человека. Галерей аватаров в Интернете сейчас полно. Некоторые картинки статичные, некоторые анимированные. Бывают аватары общедоступные, бывают эксклюзивные. Описываемый сайт примечателен не только коллекцией, главным образом, анимированных аватаров, но и подробным описанием, как самому создать собственный эксклюзивный аватар, каким образом это сделать, с помощью каких программ. Очень полезно!



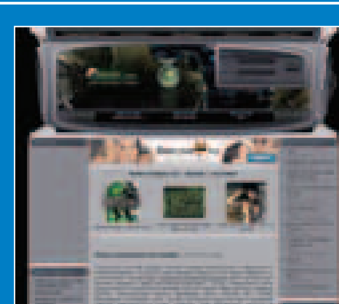
FlashVision.ru
http://flashvision.ru
Flash-игры – это такие маленькие забавные онлайн-игрушки, в кото-

Знакомства

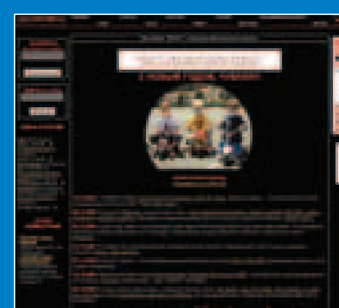
Забвение Тамриэля
http://www.oblivion.com.ru
Фэнтези-RPG всегда популярны у геймеров, поэтому в Рунете много фэн-сайтов, посвященных ролевым играм. Один из них, «Забвение Тамриэля», рассказывает об The Elder Scrolls IV: Oblivion. Описание игры, свежие новости, файлы, скриншоты, обои, форум – стандартный набор геймерского фэн-сайта, но здесь все это добро собрано и выложено очень профессионально.

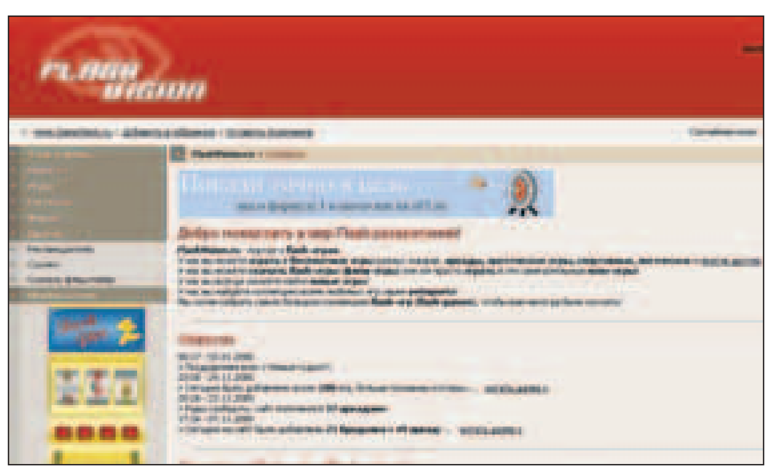


Uaplay.com
http://www.uaplay.com
Насыщенный информационный портал, посвященный компьютерным играм. Регулярные новости, обзоры, форум, большой файловый архив. Сайт по-настоящему мультиигровой, здесь представлено около 150 подробных обзоров по всем жанрам компьютерных игр. Кроме того, на сервере есть (достоверные?..) данные о датах выхода игр на ближайшие полгода.



МотоКлуб Drive
http://www.drivemc.ru
Стильный сайт байкерского МотоКлуба Drive, базирующегося в городе Коломна Московской области. Да что там область, байкеры всего мира найдут тут много полезной информации: от описания мотоциклов и решения всевозможных технических проблем, до рассказов о байкерской жизни, особого юмора и т.д. Здесь всегда рады общению и новым друзьям, ценящим и пропагандирующим традиции байкерского движения и братства.





рые можно играть прямо из окна вашего браузера. Геймплей прост, графика по большей части незатейлива. Зато эти малышки не съедят много трафика, их легко сменить, если забава надоест. В такие игры удобно играть в перерывах между работой или наоборот – работать в перерывах между игрой. Портал FlashVision.ru поставил целью собрать самую большую коллекцию flash-игр в Интернете.



Скажем честно, сколько уже здесь собрано, мы не знаем. Число игр всех жанров постоянно увеличивается, похоже, в геометрической прогрессии. Внимание: для игры необходимо, чтобы браузер был «инфицирован» Flash Player'ем. Если с вами этого еще не произошло, то «заразиться» проигрывателем флэшек можно не сходя с сайта.

Каталог мобильной связи
http://www.sotaland.ru
Не знаете, на чем остановиться при покупке нового мобильника (типа глаза «разбегаются», а цены «кусаются»)? Что ж, загляните сюда. Вся информация о мобильной связи, последних новинках и предложениях собрана на этом коммерческом портале. Полный каталог мобильных телефонов: сравнительные характеристики, рейтинги, тесты, подбор телефонов по заданным параметрам. Посетив этот сайт, вы узнаете, какой телефон самый продаваемый, какой – самый «умный», а какая «раскладушка» самая тонкая. Здесь можно не только изучить предложения салонов сотовой связи, сравнить цены, но и посетить барахолку б/у сотовых телефонов. Кроме этого, присутствуют тематические статьи, описания стандартов, технологий и, безусловно, есть мелодии, логотипы и игры для мобильных телефонов.



Бесплатный софт

- http://softodrom.ru – программы для Windows и Pocket PC;
- http://softportal.com – информационный портал по компьютерным технологиям, бесплатные программы;
- http://freeware.ru – бесплатные программы для Windows;
- http://goldsoft.ru – бесплатный (freeware, shareware) софт для всех;
- http://softforfree.com – бесплатный софт, утилиты, антивирусы;
- http://mostinfo.net – web-ежедневник Рунета, каталог бесплатных программ, свежие новости;
- http://www.soft-info.ru – программы для Windows;
- http://www.filesland.com – архив софта, хоть по-английски, но все понятно.

Расписание погоды
http://rp5.ru
Сервер «Расписание погоды» сообщит прогноз погоды на ближайшие пять суток, равно как и данные метеорологических наблюдений почти в любом городе Европы, Азии и Африки. Прогнозы предоставляются Метеорологическим Офисом Великобритании UKMO (http://www. meto.gov.uk), а данные наблюдений – системой свободного международного обмена метеорологическими данными. Обратите внимание: прогнозы полностью обновляются на сайте дважды в сутки – утром и вечером. Информация выводится в виде таблиц с указанием времени, потому-то сервер и получил название «Расписание погоды». Удивительно, но лишь на этом сайте можно найти прогноз погоды в маленьких городах и поселках России! Любой желающий может заказать размещение на сервере прогноза погоды в своем населенном пункте (будь то самый крошечный поселок, лишь бы у него было название), выслав администрации сайта его точные координаты. Вы еще не охвачены прогнозом? Пишите письма, и будет вам счастье! ■



ОТКРЫТЫЕ БЕТА-ТЕСТЫ ФЕВРАЛЯ



ВОТ ОНИ, ПЕРВЫЕ И ВЕСЬМА СЧАСТЛИВЫЕ «ОТКРЫТЫЕ» БЕТА-ТЕСТЕРЫ XBOX 360. У ВАС ТОЖЕ ЕСТЬ ШАНС ПОПАСТЬ НА ВЕЧЕРИНКУ!..

Открытые бета-тесты завоевывают все новые платформы. Если раньше эта странная забава была доступна лишь владельцам PC, то с нынешнего года к ним присоединились и обладатели Xbox 360. Теперь попробовать самую свежую (и зачастую недоделанную) игру для этой консоли можно двумя способами – простым, но ненадежным, и очень сложным, но со 100% гарантией.

Первый вариант банален – на сайте Майкрософта (http://www.microsoft.com/playtest/default.mspx) вы заполняете многокилометровую анкету на английском и становитесь участником Microsoft Game Studios Playtest program. Другими словами, вам, конечно, дадут попробовать свежую игрушку, которой ни у кого еще нет. Но случится это, скорее всего, очень нескоро – ведь анкет наверняка присылается тьма-тьмущая.

Второй вариант в этом свете выглядит куда привлекательнее. Вы покупаете февральский номер Official Xbox Magazine (http://www.officialxboxmagazine.com), и там внутри вас ждет диск со свежей бетой Final Fantasy XI для Xbox 360, включая – wow! – дополнения Rise of the Zilart и Chains of Promathia! Теперь владельцы новейшей консоли смогут присоединиться (пусть и как бета-тестеры…) к онлайновому сообществу «фантазеров», давным-давно играющих в FF XI на Playstation 2 и PC.

Теперь о ложке дегтя. Журнал купить в США и Канаде легче легкого, он продается в 60 тысячах торговых точек. В России это сделать не так просто, потому отечественным владельцам Xbox, скорее всего, придется просить о помощи посредников, доставляющих к нам иностранные журналы. Что ж, если не пугаетесь организационных трудностей, загляните на профильные сайты (http:// setbook.ru, http://www.konekbooks.ru и т.п.) и, возможно, там удастся договориться.

На этом тему консольных открытых бета-тестов временно закрываем и плавно перемещаемся в мир компьютеров, где вопрос тестирования игр решен очень давно.

WarRock

Да-да, Counter-Strike, BF и иже с ними круче, в них играет неизмеримо больше народа, есть куча серверов и модов. Но, поверьте, бесплатному (!) онлайновому FPS WarRock (http://www.warrock.net), созданному корейской Dream Execution Technology, тоже есть, что предъявить игровому сообществу.

Во-первых, WarRock использует собственный движок Jindo 3D, что уже интересно любому бета-тестеру.

Во-вторых, WarRock – это совсем неплохая замена «старшим братьям». Система рейтингов, обширный парк транспортных средств, равно как и отменный выбор вооружений для личного состава, делают объект тестирования до боли похожим на Battlefield 2… Впрочем, этим сходством дело не исчерпывается. По мере погружения в геймплей выявляются всякие интересные штуки и, через день-другой знакомства, многие начинают «обзывать» WarRock уже клоном Enemy Territory. Ну а через неделю о каких-то там сравнениях забываешь напрочь: игра ни в чем не уступает европейским и американским конкурентам, а серверов и игроков более чем достаточно – одних корейцев «под ружьем» почти 30 тысяч.

Как бы то ни было, но самый правильный, на наш взгляд, путь – непременное участие в тестировании для формирования личного мнения. Тем более что особых препятствий на этом поприще не предвидится. Клиент невелик – менее 200 Мбайт, системные требования – средние (Pentium 4 2.0 ГГц, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта не хуже FX5700, Интернет), даже защита от читерства имеется. Да и тестируется, как это теперь принято у азиатских разработчиков, английская версия вполне работоспособной корейской игры.

Face of Mankind

Сколько воды утекло, а Face of Mankind (http://www.fomportal.com) все еще в стадии открытого бета-теста! Ровно 24 номера тому назад мы советовали прожженным фанатам MMORPG попробовать эту антиутопию. И вот, спустя год, мы снова говорим вам – господа геймеры, пробуйте FoM! Хоть за год игра и не дошла до релиза, но стала заметно лучше.

Все прежние находки FoM сохранились: полное отсутствие рас/классов, один персонаж на аккаунт, жесткая иерархия, где RPG'шным уровням соответствует карьерный рост (в госаппарате, мафии, корпорации или спецслужбе). Напомним, что как только игрок «вырастает» из рядовых, у него расширяются зона ответственности и полномочия – вплоть до выдачи заданий растущему отряду подчиненных. Тех, кто пробовал FoM раньше, приятно удивят новые локации, аватары, интерфейс. Собственно, интерфейс и остальное «хозяйство» ныне и тестируется. Клиент FoM теперь довольно увесист – 658 Мбайт, а вот системные требования остались скромными (примерно как для Quake III: Arena). ■



FACE OF MANKIND РАБОТАЕТ НА СТАРЕНЬКОМ ДВИЖКЕ LITHTECH, ЧТО НЕ ОБЕЩАЕТ ГРАФИЧЕСКИХ ИЗЫСКОВ. ЗАТО В ЭТОЙ MMORPG У ВАС БУДЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ КОМАНДОВАТЬ ОТРЯДОМ ГЕЙМЕРОВ.





ОТСУТСТВИЕ БАГОВ, ОБИЛИЕ ТЕХНИКИ, СЕРВЕРОВ И ГЕЙМЕРОВ – ТЕСТИРОВАНИЕ WARROCK КОМФОРТНОЕ И ВЕСЕЛОЕ ЗАНЯТИЕ!



С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ
СТАЛО СКУЧНО?
Играй просто!
GamePost
PlayStation 2 (Slim) RUS
$189.99
GameCube
$139.99
Xbox (US)
$269.99
PSP (EURO) value pack
$269.99
Game Boy Micro (розовый)
$129.99
Nintendo DS Dualscreen
$159.99
НЕ ПОРА ЛИ
СМЕНИТЬ ИГРУ?
* Огромный выбор компью-терный игр
* Игры для всех телевизионных приставок
* Коллекционные фигурки из игр
*
WarCraft III Action Figure:
Ticondrius
$42.99
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST

[PSP] GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

1. Все коды вводятся во время игры:
■, ■, [R], ⊗, ⊗, [L], ◉, ◉ – водители становятся агрессивнее;
△, △, [R], ■, ■, [L], ⊗, ⊗ – зеленые светильники;
△, [R], [L], ▼, ▼, [R], [R], △ – хромированные автомобили;
◉, ◉, [R], △, △, [L], ■, ■ – черные автомобили;
▼, ▼, ▼, ◉, ◉, ⊗, [L], [R] – Bobble Head World;
◉, ⊗, ▼, ◉, ⊗, ▲, [L], [L] – машины смогут ездить по воде;
◉, ▶, ⊗, ▲, ▶, ⊗, [L], ■ – изменить размер шин у мотоциклов;
▲, ▼, ◉, ▲, ▼, ■ , [L], [R] – прекрасная погода;
[L], ▼, ◀, [R], ⊗, ◉, ▲, △ – самоубийство;
[L], [L], ◀, [L] [L], ▶, ⊗, ■ – уничтожить все машины;
[L], [R], [L], [R], ▲, ▼, [L], [R] – показать список Credits;
[L], [L], ◀, [L], [L], ▶, ◉, ⊗ – ускорить течение времени;
[R], [R], [L], [R], [R], [L], Down, ⊗ – ускорить геймплей;
▲, ▼, △, ▲, ▼, ⊗, [L], [R] – над городом туман;
[L], [R], ◉, [L], [R], ⊗, [L], [R] – максимальная броня;
[L], [R], ⊗, [L], [R], ■, [L], [R] – максимальное здоровье;
▼, ▼, ▼, △, △, ◉, [L], [R] – люди следуют за игроком;
[L], [R], △, [L], [R], ◉, [L], [R] – немножко денег (250 тысяч долларов);
[L], [L], △, [R], [R], ⊗, ■, ◉ – полиция не замечает правонарушений;
▲, ▼, ⊗, ▲, ▼, △, [L], [R] – пасмурная погода;
[L], [L], [R], [L], [L], [R], ▲, △ – пешеходы атакуют игрока;
[R], [R], [L], [R], [R], [L], [R], ◉ – у пешеходов появляется оружие;
[L], [L], [R], [L], [L], [R], ◀, ■ – мятеж в городе;
▲, ▼, ■, ▲, ▼, ◉, [L], [R] – дождик;
[L], ▲, ▶, [R], △, ■, ▼, ⊗ – увеличить Media Attention;
[L], [R], ■, [L], [R], △, [L], [R] – увеличить Wanted Level
[L], [L], ◀, [L], [L], ▶, ■, △ – случайный внешний вид прохожих;
R1, △, ⊗, [R], ■, ◉, ◀, ▶ – сделать игровой процесс медленнее;
[L], [L], ◀, [L], [L], ▶, △, ◉ – Spawn Rhino;
△, ◉, ▼, △, ◉, ▲, [L], [L] – Spawn Trashmaster;
[L], [L], ◉, [R], [R], ■, △, ⊗ – солнечная погода;
▼, ▼, ▼, ⊗, ⊗, ■, [R], [L] – Upside Down;
△, △, △, ▲, ▲, ▶, [L], [R] – Upside Up;
▲, ■, ■, ▼, ◀, ■, ■, ▶ – Weapon set 1;
▲, ◉, ◉, ▼, ◀, ◉, ◉, ▶ – Weapon set 2;
▲, ⊗, ⊗, ▼, ◀, ⊗, ⊗, ▶ – Weapon set 3;
⊗, ⊗, [R], ◉, ◉, [L], △, △ – белые автомобили;
▲, ▲, ▲, △, △, ◉, ◀, ▶ – в мультиплеере для всех трех островов открыты все автомобили и пешеходы.

2. Призы за нахождение Hidden Packages:
В Safehouse появляется пистолет – **10 Packages**;
Во всех Safehouses появляется шотган – **20 Packages**;
Во всех Safehouses появляется бронежилет – **30 Packages;**
Во всех Safehouses появляется MP5 – **40 Packages;**
Во всех Safehouses появляется Python – **50 Packages;**
Во всех Safehouses появляется M4 – **60 Packages;**
Снайперская винтовка во всех Safehouses – **70 Packages;**
Во всех Safehouses появляется огнемет – **80 Packages;**
Во всех Safehouses появляется гранатомет – **90 Packages;**
Добавляет 50 тысяч долларов – **100 Packages.**

3. Выполните требования, чтобы получить различные бонусы:
King Jumpsuit Costume – пройдите все миссии в режиме Story Mode;
«Линейка» брони увеличивается на150 единиц – пройдите 12 уровень в Vigilante Missions;
Avenging Angel's Outfit – пройдите Frighteners mission;
Bickle '76 – развезите 100 пассажиров на такси;
Bullet Proof PCJ 600 – возьмите мотоцикл Уэйна в Biker Heat Mission;
Chauffer's Outfit – пройдите Rollercoaster Ride mission;
Cox Mascot Outfit – дважды пройдите SlashTV 2;
Dragon Jump Suit – пройдите миссию Crazy '69';
«Линейка» здоровья увеличивается на 25 единиц – пройдите 10 уровень в Noodle Delivery Missions (Noodle Punk, Portland);
«Линейка» здоровья увеличивается на 25 единиц – пройдите 10 уровень в Pizza Deliveriy Missions (Joe's Pizza. Staunton Island);
Fireproof Toni – пройдите 12 уровень в Firefighter Missions;
Получать $4000 в Capital Autos – пройдите 6 уровень Car Salesman;
Деньги за машины в Scrapyard в четырехкратном размере – пройдите Scrapyard motorcycle challenge;
Получать деньги от Hogs & Cogs – продайте 40 мотоциклов в Belleville Park, Staunton Island;
Получить 10000$ – выполните все 26 unique jumps;
Попадание в лапы полиции больше не стоит денег – пройдите Avenging Angels в Staunton Island;
Hellenbach GT – пройдите 4 уровень Car Salesman;
Hero Costume – пройдите 15 уровень Avenging Angels в Shoreside Vale;
Бесконечные патроны – пройдите игру на 100%;
Бесконечный Sprint – пройдите 12 уровень в Ambulance Missions;
M60 machine gun – пройдите все rampages;
Micro SMG можно купить в Ammu-Nation – пройдите миссию Don in 60 seconds;
Скины для мультиплеера – пройдите миссию Driving Mr Leone;
Overalls Outfit – пройдите миссию Portland Chainsaw Masquerade;
PCJ – завершите Love Media;
Rhino Tank in Ft. Staunton – пройдите игру на 100%.
Super Angel Bike (Bulletproof) в Portland Safehouse – завершите Avenging Angels missions в Portland;
Super Land Stalker (Bulletproof) в Shoreside Vale Safehouse – завершите Tourism missions;
Underwear costume – выполните 1 Unique Jump;
Upgraded Sanchez – пройдите все десять трасс «Bump & Grinds" в Portland;
V8 Ghost – завершите Love Media;
Vehicles Take Double Damage – пройдите игру на 100%;
Wise Guy clothes – пройдите миссию Shoot the Messenger.

[PS2] SHADOW OF THE COLOSSUS



1. Дополнительные режимы и уровень сложности.
Hard Mode – открывается после однократного прохождения игры.
Time Attack Hard Mode – открывается после прохождения игры на уровне сложности Hard.
Time Attack Mode – после однократного прохождения игры сохранитесь, а затем загрузите этот save-файл. Помолитесь перед статуей колосса, нажав кнопку ◉.

2. Бонусы в Time Attack Mode.
Whistling Arrow – победите 2 колоссов в Time Attack Mode.
Cloak of Force – победите 4 колоссов в Time Attack Mode.
Mask of Strength – победите 6 колоссов в Time Attack Mode.
Lizard Detection Stone – победите 8 колоссов в Time Attack Mode.
Fruit Tree Map – победите 10 колоссов в Time Attack Mode.
Mask of Power – победите 12 колоссов в Time Attack Mode.
Cloak of Deception – победите 14 колоссов в Time Attack Mode.
Flash Arrow/Brown Agro – победите 16 колоссов в Time Attack Mode.

3. Бонусы в Hard Time Attack Mode:
Harpoon of Thunder – победите 2 колоссов в Hard Time Attack Mode.
Sword of the Sun – победите 4 колоссов в Hard Time Attack Mode.
Fruit Tree Map – победите 6 колоссов в Hard Time Attack Mode.
Shaman's Cloak – победите 8 колоссов в Hard Time Attack Mode.
Lizard Detection Stone – победите 10 колоссов в Hard Time Attack Mode.
Shaman's Mask – победите 12 колоссов в Hard Time Attack Mode.
Cloth of Desperation («Parachute») – победите 14 колоссов в Hard Time Attack Mode.
Queen's Sword (From ICO)/White Argo – победите 16 колоссов в Hard Time Attack Mode.

4. Чтобы получить White Argo, не проходя полностью Hard Time Attack Mode, пройдите Normal Attack, чтобы открыть Brown Argo, но не сохраняйтесь после этого. Убейте своего персонажа любым удобным способом, и при появлении возможности выбора выберите Retry. В результате вы окажетесь перед последним колоссом и после победы White Argo ваш.

5. Если запустить игру, имея на карте памяти save-файл игры ICO, то ее (ICO) логотип можно будет увидеть на лошадке.

EASTER EGGS

[PSP] GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

Пальни в Луну!
В темное время суток отыщите на небе Луну. Прицельтесь и выстрелите в нее из снайперской винтовки. Чем больше вы стреляете, тем больше становится спутник Земли. Впрочем, после определенного количества выстрелов Луна вернется к своему первоначальному размеру.

Вертолет на колесиках
Возьмите вертолет и направляйтесь к Pay'n Spray в Портленде. Добравшись до цели, постарайтесь пропихнуть геликоптер в мастерскую таким образом, чтобы он при этом не взорвался. Если все прошло удачно и двери за вертолетом благополучно закрылись, то после их открытия можно будет увидеть, что летающая машина обзавелась колесами.



[PS2, XBOX, GC] SSX ON TOUR

1. В меню Extras выберите пункт Cheats и введите приведенные ниже пароли:

BACKSTAGEPASS – доступ ко всем уровням;
FLYTHREADS – доступ ко всей одежде;
THEBIGPICTURE – доступ ко всем фильмам;
LOOTSNOOT – дополнительная наличность;
ZOOMJUICE – бесконечный boost;
JACKALOPESTYLE – Monster Tricks;
LETSPARTY – Snowball Fight;
POWERPLAY – Stat Boost;
ROADIEROUNDUP – новые персонажи;
BIGPARTYTIME – Conrad (The MiniViking);
MOREFUNTHANONE – Mitch Koobski (The Unicorn);
THREEISACROWD – Nigel (Rocker);
FOURSOME – Ski Patrol Character.

2. Пройдите все Medal и Shred Events, чтобы получить доступ к 100% T-Shirt.



[PS2, XBOX, GC] GUN



Magruders Nock Gun – пройдите игру;
Reed's Armored Horse – пройдите игру и выполните все побочные задания;
Upgraded Nock Gun – пройдите игру и выполните все побочные задания;
.69 Ferguson Rifle – победите Hollister;
Apache Shirt – пройдите всеHunting Missions;
Cavalry Sword – победите Reed;
Dual Peacemakers – победите Hoodoo Brown;
Silver Spurs – выполните все Pony Express Missions.

ЕЩЕ

[PSP] MEDIEVIL: RESURRECTION

Поставьте игру на паузу перед тем, как вводить код. Зажмите [R], после чего наберите ▼, ▲, ■, ▲, ▲, ●, ▼, ▲, ■ + ▲. Если все сделано правильно, появится cheat-меню, в котором можно включить неуязвимость и получить доступ ко всему оружию, имеющемуся в игре.



[PS2] WILD ARMS ALTER CODE: F

После прохождения Gate Generator и присоединения Rudy к партии, отправляйтесь в Saint Centaur и поговорите со слепой девочкой в здании под Lone Paula Statue. После этого выходите из города, а когда на экране появится вопрос «*Do You Wish to Continue?*», отвечайте утвердительно, что приведет к схватке с бонусным боссом Monster Zed.

«СТРАНА ИГР» и UP rus представляют

КОНКУРС «МАШИНА ВРЕМЕНИ»!

НА КОНУ коллекционные комплекты
«Назад в будущее: Трилогия» (4 DVD),
«Парк Юрского периода: Трилогия» (4 DVD) и
«Гладиатор. Специальная расширенная версия» (2 DVD)!

«Назад в будущее»

1. Когда родители Марти МакФлая впервые поцеловались, играла песня...
   а) Earth Angel;
   б) Johnny B.Good;
   в) Back in Time.

2. Идея фильма родилась из вопроса...
   а) «Если бы мой отец учился вместе со мной, были бы мы друзьями?»;
   б) «Если бы я попал в прошлое, куда бы я отправился первым делом?»;
   в) «Если все знать наперед, получится ли сделать лучше?».





«Парк Юрского периода»

1. В оживлении динозавров, согласно фильму, могут помочь...
   а) крокодилы;
   б) комары;
   в) мыши.

2. В третьей части фильма велосирапторы научились...
   а) летать;
   б) плавать;
   в) разговаривать.

«Гладиатор»

1. Выходя на арену, гладиаторы приветствовали Императора словами...
   а) «Идущие на бой приветствуют тебя!»;
   б) «Идущие на смерть приветствуют тебя!»;
   в) «Идущие за победой приветствуют тебя!».

2. Новый фильм Ридли Скотта с Расселом Кроу в главной роли называется...
   а) «Темные ныряльщики»;
   б) «Компания»;
   в) «Хороший год».





УСЛОВИЯ

Всего-то и нужно: выбрать правильные ответы на наши несложные вопросы и отправить их по адресу time@gameland.ru до 15 апреля 2006 года с пометкой в теме письма (или на конверте) «Машина Времени (конкурс)»
Бумажные письма шлите на адрес редакции (указан в выходных данных журнала).
И не забудьте полностью указать свои имя, фамилию и обратный адрес.

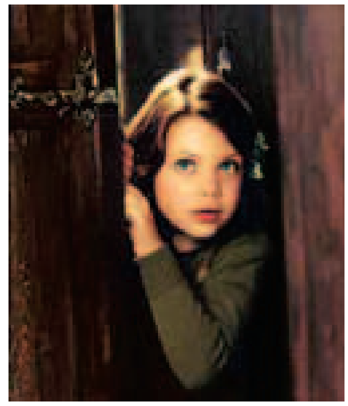
[PS2] TRUE CRIME: NEW YORK CITY

1. На экране CompStat/Map зажмите L1+R1, после чего смело вводите коды:
○, □, ○, □ – все музыкальные композиции открыты;
×, ×, □, ×, ×, × – удвоенные повреждения;
□, □, △, □, △, □ – миллион долларов;
△, ×, △, ×, △, △ – режим Super Cop;
○, □, ×, ×, △, ○ – ультралегкий режим;
○, □, ×, □, □, △ – бесконечные патроны;
○, □, ×, □, ×, ○ – бесконечная выносливость;
△, ×, ×, ○, △, □ – открыть Redman Gone Wild Mini-Game;
△, ×, ○, □ – открыть Puma Outfit в Puma Store.

2. Новые автомобили:
6.5L V8 Custom SUV – получите Detective Rank 1;
5.4L SC V8 Coupe – получите Detective Rank 2;
2.5L L4 Sedan – получите Detective Rank 3;
6.0L V8 Coupe – получите Detective Rank 4;
3.5L V6 Sedan – получите Detective Rank 5.

3. Новое оружие:
5.56mm Carbine, 7.62 Auto Sniper, Flashbang, Slo-Mo Dirve x2 – получите Detective Rank 1;
.45 Special, Tactical Shotgun, 5.56mm Bullpup AR, Sledge Hammer, Precision Aim Assist – получите Detective Rank 2;
4.6 MM PDW, Assault Rifle, Tranquilizer, Sunt Baton, Zoom 4x – получите Detective Rank 3;
Stun Gun, 9MM SMG, Standard Shotgun, Slo-Mo Dive – получите Detective Rank 4.

[GBA] THE CHRONICLES OF NARNIA: THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE



1. Поставьте игру на паузу, чтобы ввести коды:

◄, [A], ◄, SELECT, ▼, ▼ – прибавка понемногу всего в инвентаре;
▲, ▼, SELECT, SELECT, ▼, ▲ – увеличение силы атак;
SELECT, ►, [A], ◄, ◄, ► – восстановление здоровья;
▲, ►, ▼, ◄, ◄, ► – перейти к следующей части;
►, ◄, ◄, ▼, ▲, SELECT – включение/выключение Cold System;
[A], [L], SELECT, [A], ►, ▲ – включение/выключение Ice Mode;
►, [L], ▼, [A], ◄, SELECT – неуязвимость;
[A], [L], SELECT, [R], ►, ► – включение/выключение Toggle Snow Effect;
[A], SELECT, ◄, ▼, ►, ▲ – включение Armor Costume (доступен только на уровнях, где царит зима).

2. На экране Chapter Select наберите ►, ◄, ▲, ▲, ◄, ►, чтобы открыть доступ ко всем стадиям.

3. Для открытия уровня сложности Epic необходимо собрать все предметы Mr. Tumnus.

[PC] THE CHRONICLES OF NARNIA: THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE



1. Все коды следует вводить во время игры, предварительно зажав [Space]:
[Del], [1], [Del], [1], [Del], [2], [Del], [2], [Insert] – автоматическое завершение уровня;
[Insert], [Insert], [2], [Insert] – заполнить Combo Meter;
▲, ▲, ►, ►, ▲, ►, ▼ – открыть доступ ко всем уровням;
[Del], [1], [2], [Del], [Del] – получить 10000 Coins;
[Del], [1], [1], [2] – восстановить здоровье всех детей;
[Del], [1], [2], [1], [Insert] – открыть все Abilities в инвентаре.

2. В Bonus Drawer зажмите [Space] и введите комбинацию ▼, ▼, ►, ►, ▼, ►, ▲, чтобы открыть все бонусные уровни.

ЕЩЕ

[PSP] WORLD TOUR SOCCER

В игре, помимо обычных команд, есть еще и различные секретные сборные. Чтобы получить к ним доступ, необходимо выполнить следующие требования:
Сборная Африки – победить в Africa cup;
Сборная Азии и Океании – победить в Asia & Oceania Cup;
Сборная Бразилии образца 1970 года – победить во всех кубках в режиме Cups Mode;
Сборная Европы – победить в Euro Cup;
Сборная Северной Америки – победить в Americas Cup;
Сборная Южной Америки – победить в South Americas Cup;

[PS2] PAC-MAN WORLD 3



Код следует вводить в стартовом меню:
◄, ►, ◄, ►, ○, ▲ – доступ ко всем уровням и лабиринтам.

[PC, PS2, XBOX, GC] PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

1. Чтобы получить дополнительное оружие, поставьте игру на паузу и введите следующие коды:
◄, ◄, ►, ►, ▲, ▼, ▼, ▲, ▲, ▼ – Baby Toy Hammer;
▲, ▲, ▼, ▼, ◄, ►, ◄, ►, ▲, ▼, ▲, ▼ – Chainsaw;
▲, ▼, ▲, ▼, ◄, ►, ◄, ►, ▲, ▼, ▲, ▼ – Swordfish;
►, ◄, ►, ◄, ▼, ▼, ▲, ▲, ▲, ▼, ▲, ▲, ▼, ▼ – Telephone of Sorrow.

2. Выполните требования, чтобы получить соответствующие бонусы:
Деактивировать 1 Sand Gate – 4th Sand Tank;
Деактивировать 2 Sand Gates – 100 Sand Credits
Деактивировать 3 Sand Gates – Eye of the Storm Time Power;
Деактивировать 4 Sand Gates – 5th sand Tank;
Деактивировать 5 Sand Gates – 150 Sand Credits;
Деактивировать 6 Sand Gates – Winds of Sand Attack;
Деактивировать 7 Sand Gates – 6th Sand Tank;
Деактивировать 8 Sand Gates – 200 Sand Credits;
Деактивировать все 9 Sand Gates – Sand Storm Attack.

3. Чтобы открыть видеогалерею, пройдите игру один раз.

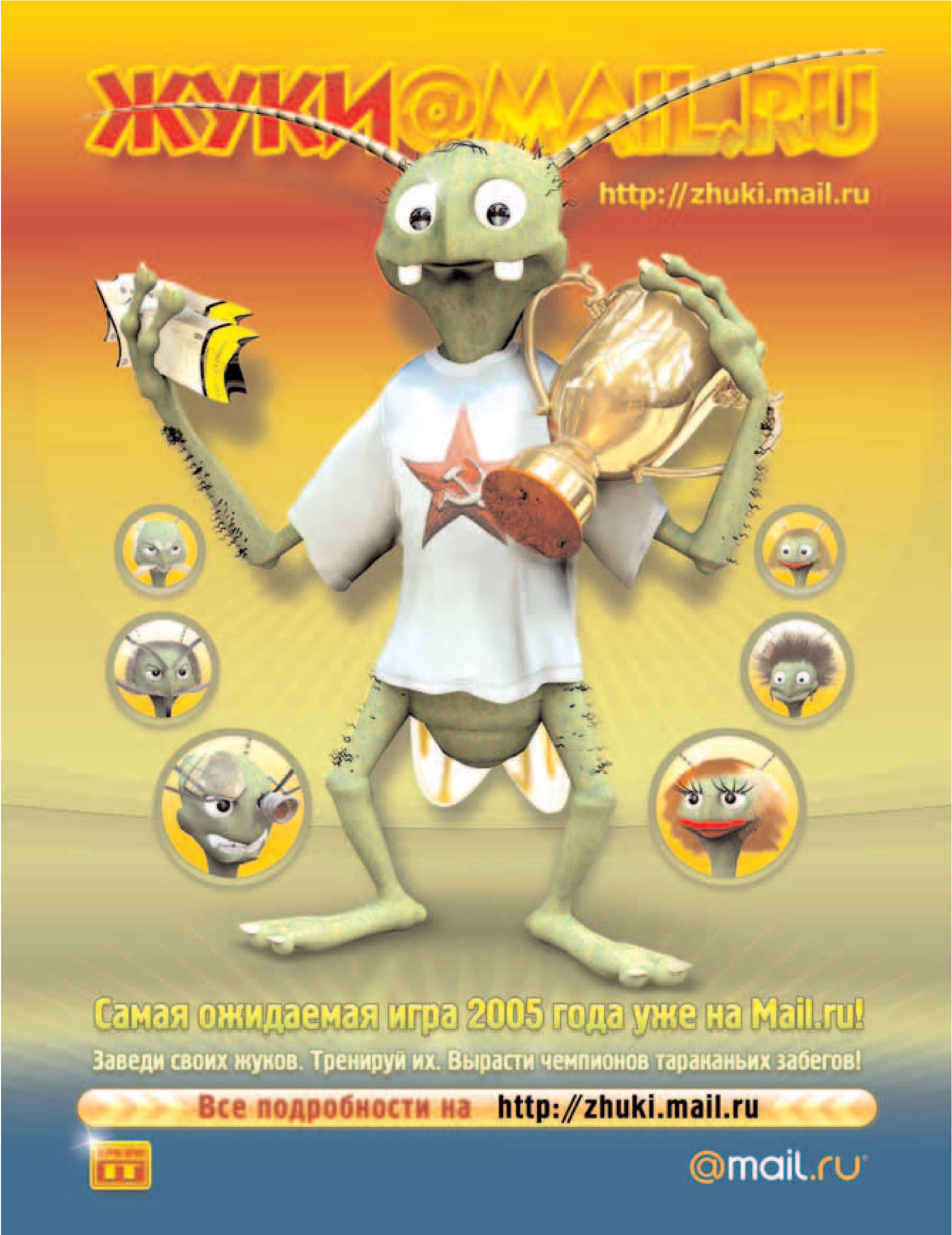
READERS' HINTS

Автор: Jackdisel
[jackdisel@mail.ru]

[PC] THE MOVIES

На досуге загляните в ту папку, куда установили игру, и проследуйте по адресу Data\Credits. Там в числе прочего находится небольшой видеофайл filmecredits.wmv, оставленный разработчиками в качестве подарка всем любознательным геймерам – посмотрите обязательно! Только там вы увидите Питера Мулине в образе Доктора Зло и сошедшего с ума Эдриана Мура, узнаете, как мстят друг другу сотрудники Lionhead и увидите, чем они зарабатывают на жизнь в свободное от создания игр время.

Если у вас есть вопросы или комментарии по содержанию рубрики, пишите на bw@gameland.ru. И пусть все тайное станет явным.


ЖУКИ@MAIL.RU
http://zhuki.mail.ru
Самая ожидаемая игра 2005 года уже на Mail.ru!
Заведи своих жуков. Тренируй их. Вырасти чемпионов тараканьих забегов!
Все подробности на http://zhuki.mail.ru
@mail.ru


Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru


Автор:
Матвей «hate008» Булохов
hate008@gameland.ru

«Магия Крови»

Если вас не утомляют многочасовые зачистки заброшенных шахт в стиле Dungeon Siege и Diablo с применением магии и колюще-режущих предметов, то, скорее всего, вы уже лично ознакомились с темой нашего январского номера, «Магией Крови». И действительно, такая игра достойна самого пристального внимания.

Мистический телепортатор

Одним из первых заклинаний, которому вам предстоит обучиться, является «Мистический Путь». На самом деле, это не совсем заклинание, так как находится оно на вкладке «Ремесло» в вашей волшебной книге и ни в одну из 12 магических школ не включено. Тем не менее, для его использования необходимо Чи. Работает «Мистический Путь» как самый обыкновенный телепортатор: наводите курсор мыши на то место, где хотите оказаться, и используете заклинание. Обязательно придержите для него местечко в одном из восьми слотов, потому как более удобного и безопасного средства перемещения по карте (да еще и с набитым под завязку рюкзаком) в игре не существует. Помните, что многие маги-враги также обучены «Мистическому Пути» и способны преподносить вам настоящие сюрпризы.



ПРОТИВ ОГНЕДЫЩАЩИХ СУЩЕСТВ СТАРАЙТЕСЬ ПРИМЕНЯТЬ МАГИЮ ВОДЫ. РАЗУМНО, НЕ ПРАВДА ЛИ?

КАК СТАТЬ ВОЛШЕБНИКОМ?

В начале игра обязательно поставит вас перед выбором: традиционно надавать по рогам очередному уничтожителю Земли Модо, высланному Бессмертными из местного рая Абсолюта, или же примкнуть к злодею и помочь в его антиобщественном деле. От этого будет зависеть сюжет и попадающиеся по пути боссы.

Создавая персонажа, не забудьте сделать его бессмертным – это вовсе не означает, что вы будете играть за полуразложившегося зомби, как в Planescape: Torment, просто после безвременной кончины сможете возрождаться в удобно расположенных на картах контрольных точках. После «воскрешения» обязательно посетите место своей смерти, так как вы могли потерять ценные предметы и золото, когда вас кромсали на куски.

Персонаж, независимо от предпочитаемого вами стиля ведения игры, автоматически записан магом, и поэтому сталкиваться с книгой заклинаний (о которой чуть ниже), рунами, свитками и снадобьями предстоит постоянно.

РОГА И КОПЫТА

Используемые вами заклинания влияют и на внешний вид героя. Всего «генетических» модификаций может быть восемь, начиная от простых рожек и заканчивая демоническим хвостом. При этом новоприобретенные органы улучшают некоторые характеристики. Например, если персонаж злоупотреблял Магией Костей, то со временем он станет счастливым обладателем черепа лича, благодаря которому у врага дополнительно отнимаются 2 единицы жизни при каждом достигшем цели ударе. А наличие крыльев демона снижает единицы брони противника и лишает его очков Чи.

Улучшаемых параметров в игре три:

- **Энергия**. От нее зависит количество жизни и скорость ее восстановления.
- **Интеллект**. Повышает количество и скорость регенерации Чи.
- **Сила**. Оказывает влияние на максимально возможный носимый вес и силу физического удара.

Очков для улучшения параметров при каждом новом уровне выдается совсем немного, так что тратьте их с умом.

УЧАТ В ШКОЛЕ

Итак, что же такое Чи? Как выяснилось, это не более чем очередное название маны, так же известной в среде игроков, как Сила и Энергия. Восстанавливается тоже вполне обычно: бутылками синего цвета или со временем, сама собой. Не стесняйтесь затариваться в магазинах сосудами с Чи под завязку – в пылу боя некогда ждать восстановления, для которого игрок залпом осушает под сотню бу-

тыльков. То же самое, кстати, касается и снадобий, восстанавливающих здоровье.
А теперь перейдем к магии в игре. Все заклинания в «Магии Крови» разделены на 12 школ, и в любое время доступны для создания новых сочетаний в книге заклинаний. Она, кстати, напоминает книгу из Heroes of Might & Magic III, поэтому вы легко сообразите, к какой школе примкнуть и какое колдовство выбрать. Создавать заклинания тоже не представляет особого труда. Внизу экрана расположены восемь окон, по две ячейки в каждом. Заклинания в «Магии Крови», бывают основными (красный уголок в левом верхнем углу обозначения), дополнительными (коричневый, в правом нижнем) и пассивными (без уголков). Еще они могут совмещать эти свойства (в таком случае обозначения на них совмещаются, а в описании указывается отдельно). В поисках наиболее удачного сочетания вы вольны комбинировать магию как душе угодно.
Итак, давайте познакомимся с каждой из школ поближе.

■ **Магия Костей**. Одна из самых мощных школ в игре. Вместе с тем, заклинания не требуют больших затрат Чи, поэтому готовьтесь забронировать для них пару магических слотов. Советуем также обратить внимание на заклинания «Череп» (за врагом начинает летать череп, наносящий большое физическое повреждение) и «Костяная Броня» (вокруг персонажа летают три черепа, принимающих на себя часть повреждения и атакующие находящихся вблизи врагов).
Заклинания школы: *Костяное Копье, Шипы, Костяная Радуга, Кости, Череп, Костяная Броня, Дух Возмездия.*

■ **Магия Воды**. Заклинания этой школы бывают «водными» и «ледяными». Наиболее часто используемыми оказались заклятья «Осколок Льда» (по характеристикам и эффектам напоминает, как ни странно, Огненный Шар) и «Снежная Буря» (несколько секунд идет чудовищный град, наносящий врагам нешуточный физический урон).
Заклинания школы: *Осколок Льда, Ледяной Взрыв, Гейзер, Снежная Буря, Волна, Ледяной Щит, Водная Сфера.*

■ **Магия Крови**. Эта школа дала заглавие игре. Почему же именно она удостоилась такой чести? Вероятно, из-за интригующего названия и достаточно оригинальных заклинаний. Магия этой школы считается одной из самых сложных для использования, и не имеет ни одного заклинания, наносящего физическое повреждение. Самое действенное колдовство – «Вампиризм» (при каждом ударе вытягивает из противника и отдает вам немного Чи и жизненной энергии) и «Королева Сердец» (создает щит, уменьшающий повреждения. После того как действие чар прекратится, есть шанс обрадовать врагов заклятьем Раны или Взгляд Смерти).
Заклинания школы: *Мазохизм, Вампиризм, Раны, Взгляд Смерти, Кровожадность, Королева Сердец, Жертва.*

■ **Магия Земли**. Одна из тех школ, абсолютно все заклинания которой эффективны и просты в использовании. Например, «Булыжник» требует просто смешное количество Чи, но наносит чувствительное физическое повреждение да еще и награждает получателя заклинанием «Оглушение». Одним из лучших заклятий в игре вообще можно считать «Земляного Голема». Забрав совсем немного Чи, к вам на выручку из-под земли выберется голем, использующий только что упомянутое заклинание «Булыжник». Убить этого товарища будет непросто.
Заклинания школы: *Булыжник, Земляной Голем, Дрожь Земли, Каменная Завеса, Оглушение, Каменная Кожа, Поцелуй Горгоны.*

■ **Магия Благословений**. Школа, чьи заклинания носят сугубо миролюбивый характер. Никаких вам чудовищных повреждений, страшных проклятий и эпидемий холеры. Местные чары могут только временно повысить скорость перемещения, немного увеличить силу или же подстегнуть восстановление жизни и Чи. Самыми полезными заклинаниями можно считать «Озарение» (сначала на время повышает вашу силу, энергию и интеллект, а затем опять временно их понижает) и «Зеркало Венеры» (некоторая часть нанесенного вам урона любезно возвращается противнику). Чтобы добиться от волшебства этой школы наибольшей эффективности, придется потратить приличное количество очков заклинаний и купить пару не самых дешевых свитков. А ведь столько еще нужно открыть и улучшить…
Заклинания школы: *Святость, Сандалии Ангела, Лезвие Оккама, Геракл, Озарение, Зеркало Венеры, Щит Голиафа.*

■ **Магия Воздуха**. Если бы не высокая затрата Чи на заклинания, можно было бы считать эту школу самой сильной по части нанесения физического урона. В основе заклятий Магии Воздуха лежат поражающие с неба молнии и возникающий при этом у получателя шок. Именно так действует «Молния». И все бы хорошо, если б не очень высокая мощность и при этом сравнительно большая стоимость заклинания. Это же относится и к «Цепи Молний», поражающей находящихся рядом противников цепочкой электрических разрядов. Зато очень броско выглядит «Торнадо»: не спеша летит к врагу, по пути поражает его соратников молниями и накладывает «Шок» при соприкосновении. Но будьте осторожны: пара таких фокусов может полностью лишить вас оставшихся запасов Чи.
Заклинания школы: *Молния, Цепь Молний, Воздушный Щит, Шок, Шаровая Молния, Вихрь, Торнадо.*

■ **Магия Призыва**. Наиполезнейшая магия, которая позволяет воскресить или призвать на помощь различных существ, начиная от самых простых

Моя прелес-с-сть…

Дадим пару советов по первому «боссу» из самой первой главы – Маллогу. Узнать его легко: по внешнему виду это нечто среднее между классическими инопланетянами из американской фантастики 50-х годов и Горлумом из понятно-какого-фильма. Более того, Маллог выражается исключительно в стиле всем известного и слегка шизофренического героя из «Властелина Колец»: «У Маллога есть Совершенство…», «Моя прелес-с-с-сть» и так далее в том же духе. Бороться с ним трудно только в начале, до того, как он превратится в жуткого монстра. Рекомендуем вам использовать заклинание «Череп», так как бегает Маллог довольно шустро, и без самонаводящегося «снаряда» попасть по нему задача не из легких. Ну а после метаморфозы просто телепортируйтесь в комнату позади него и доказывайте его неправоту всеми имеющимися волшебными способами.


ВАШ РУЧНОЙ ЗОМБИ ПОСТЕПЕННО ВОССТАНАВЛИВАЕТ ПОШАТНУВШЕЕСЯ ЗДОРОВЬЕ. ДАЙТЕ ЕМУ НЕМНОГО ВРЕМЕНИ – И ОН СНОВА ГОТОВ К БОЮ.


РАЗБИВАЙТЕ ПОПАДАЮЩИЕСЯ ПО ПУТИ ЯЩИКИ, БОЧКИ, УЛЬИ, КОРЯГИ, ГРОБЫ И ВАЗЫ. ВНУТРИ МОЖЕТ ОКАЗАТЬСЯ ПАРА НЕЛИШНИХ МОНЕТ ИЛИ ДАЖЕ РЕДКИЙ СВИТОК ЗАКЛИНАНИЙ.

Мини-карта

Почаще обращайтесь к мини-карте – на ней указываются не только торговые точки, ключевые места и важные для сюжета персонажи, но и абсолютно все NPC, включая противников. Наиболее серьезные обозначаются лиловой точкой. Как правило, это маги, мастера той или иной школы заклинаний. Такими «лиловыми точками», кстати, могут быть не только угрожающего вида враги, но и всевозможная лесная дичь, вроде лис, зайцев-мясоедов и муравьев. Маги-противники опасны тем, что способны пулять в вас фаерболлы (от которых, впрочем, не очень трудно увернуться), накладывать порчу, телепортироваться, использовать защитные заклинания или вызывать существ-слуг. Если встретите на пути каких-нибудь «скорпионов-слуг» или «зомби-слуг», не тратьте время на расправу с ними, а лучше найдите их хозяина. С его смертью одновременно прикажет долго жить и его покорная свита.



КАК УДОБНО: И ЖУРНАЛ, И КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ, И СПИСОК ИЗВЕСТНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ – ВСЕ В ОДНОМ ФЛАКОНЕ И В ТВЕРДОМ ПЕРЕПЛЕТЕ.



ЧТО ЭТО ЗА СВЕТЯЩАЯСЯ СИНЯЯ СУБСТАНЦИЯ, ПОНЯТЬ ТАК И НЕ УДАЛОСЬ. НО НЕДОСТАТКА ЕЕ В МИРЕ «МАГИИ КРОВИ» ТОЧНО НЕ НАБЛЮДАЕТСЯ.

скелетов и заканчивая грозными демонами. Применив заклятье «Поднятие Нежити» на трупе, вы обзаведетесь личным скелетом или зомби, умеющим не просто пинать врагов, а способным даже на простенькое волшебство. «Призыв Чемпиона» позволяет на некоторое время вызвать персонажа, нападающего на противников. Помните, что существо, появляющееся в результате использования заклинания «Призыв Демона», нападает не только на врагов, но и на дружественных персонажей. И все-таки чувствуешь себя уютнее, когда у тебя на попечении находятся одновременно земляной голем и зомби-слуга, которые грудью бросаются на защиту хозяина.

Заклинания школы: *Поднятие Нежити, Воскрешение, Призыв Демона, Призыв Чемпиона Изгнание, Порабощение, Повелитель Демонов.*

■ **Магия Света**. В принципе, эту школу следовало бы назвать «Магией Радиации». Потому как все повреждения врагам наносятся именно благодаря радиации, причем после применения заклинания на ее основе противник продолжает несколько секунд терять очки жизни. Первое время вам будет просто необходим очень удобный «Луч Света», поражающий всех противников, оказавшихся на его пути. Вторым незаменимым заклятием станет «Звезда». Она наносит ущерб радиацией всем врагам в определенной области, добавляя дополнительную устойчивость к заклинаниям Магии Света.

Заклинания школы: *Радиоактивность, Сияние во Тьме, Тьма, Луч Света, Звезда, Элементал Света, Вспышка.*

■ **Магия Проклятий**. Эта школа является полной противоположностью школе Магии Благословений. Если вам необходимо стреножить врага, ослабить его или нарушить восстановление жизни и Чи, то заклятия Магии Проклятий к вашим услугам. Но, как и в школе Благословений, здесь нет колдовства, прямо наносящего физические повреждения. Зато если вы примените на ком-нибудь чрезвычайно остроумное заклинание «Трусость», то есть шанс превратить жертву в труса, атаковать которого будут как ваши подопечные, так и его уже бывшие соратники. Другим отличным «подарком» для ваших врагов является заклятье «Порча»: оно понижает у персонажей сопротивляемость к ядам, а также препятствует восстановлению жизненной энергии.

Заклинания школы: *Замедление, Беззащитность, Слабость, Трусость, Порча, Душитель, Манекен.*

■ **Алхимия**. Школа этого направления магии построена на волшебстве, использующем яд. Хотя заклинание «Метаболизм» не только повышает устойчивость к яду, но и заметно увеличивает скорость восстановления вашей жизненной энергии. «Кислота» в сочетании с другими заклятиями добавляет существенное повреждение ядом противнику, при этом совершенно не требует Чи – только колбочки с зеленой жидкостью. Но самым сильным заклинанием в этой школе является «Яд». Вас непременно впечатлят повреждения, вызванные каплей яда, при этом вы вряд ли заметите небольшую утрату Чи.

Заклинания школы: *Трансмутация, Метаболизм, Кислота, Яд, Чума, Интоксикация, Холера.*

■ **Магия Пентаграмм**. Как и в случае с Магией Крови, в этой школе собраны одни из самых необычных, интересных и сложных в использовании заклинаний. Работают они следующим образом: при колдовстве, на земле появляется пентаграмма, обладающая некоторыми свойствами. Например, «Мышеловка» при схлопывании нанесет огромный урон всем тем, кого угораздило в ней оказаться. В противном случае (если



ЕСЛИ ВЫ СТАЛИ ОБЛАДАТЕЛЕМ ДЕМОНИЧЕСКИХ КРЫЛЬЕВ И ТАКОЙ ВОТ ФИЗИОНОМИИ, НЕ ВОЛНУЙТЕСЬ. НА ОТНОШЕНИЕ ОКРУЖАЮЩИХ К ПЕРСОНАЖУ ЭТО НИКАК НЕ ПОВЛИЯЕТ. ЗАТО НА БОЕВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ – ДАЖЕ ОЧЕНЬ.



КОГДА ЭТОТ ЭЛЬФ ИСПУСТИТ ДУХ, ВАЖНО УСПЕТЬ ПОДОБРАТЬ ЗА НИМ ВЫПАВШЕЕ ДОБРО – НЕПОДАЛЕКУ ПРИТАИЛСЯ МАРОДЕР, КОТОРЫЙ ХОЧЕТ ТОГО ЖЕ САМОГО.

Отдельно стоит упомянуть о таких отвратительных созданиях, как мародеры. Их легко узнать по гнусному смеху, широкополой шляпе и огромному рюкзаку. Из поверженных врагов зачастую вываливаются деньги, снадобья и уникальные предметы, которые, если не подобрать их вовремя, обязательно приберет к рукам ошивающийся неподалеку мародер. Желание убивать таких пакостников, увы, довольно сложно воплотить в жизнь. Как только вы нанесете мародеру удар (это если еще подберетесь!), он мгновенно телепортируется подальше от обидчика, попутно восстановив подпорченное здоровье.

мышеловка будет пуста), повреждения достанутся тому, кто ее создал. «Паутина Демона» на несколько секунд создает область, в которую можно войти, но нельзя выйти. А «Врата Бездны», наоборот, образуют пентаграмму, из которой можно выйти, но нельзя зайти. Такие заклинания иногда бывают весьма полезны в борьбе с противником, превосходящим по уровню и мастерству вашего персонажа.

Заклинания школы: *Пентаграмма Защиты, Паутина Демона, Дыхание Абсолюта, Врата Бездны, Оазис, Мышеловка, Последнее Дыхание.*

■ **Магия Огня**. Можно сказать, одна из самых распространенных школ в игре. Заклинания в ней эффективны, дешевы и стали незаменимым инструментом для всех, кто не понаслышке знаком с серией Diablo. На первых этапах игры вы вряд ли долго протянете без «Огненного Шара», сравнительно мощного и не требующего от начинающего персонажа больших затрат Чи. Обязательно пригодится «Огненное Дыхание», напоминающее своеобразный «фэнтезийный огнемет»: из руки мага распыляется струя огня, которая подчистую выжигает большую область перед персонажем и всех попавших в нее. Нам также очень понравилось «Заклятие Огнем», на некоторое время «поджигающее» оружие игрока, добавляя солидную порцию ущерба пламенем.

Заклинания школы: *Огненный Шар, Взрыв, Горение, Огненный Щит, Адское Пламя, Огненное Дыхание, Заклятие Огнем.*

Кроме того, в каждой школе есть заклинание «Мастерство», которое в сочетании с другими дает новые или просто усиливает уже имеющиеся эффекты. Если соединить, к примеру, «Осколок Льда» и «Мастерство» Магии Воды, то получится просто банальное усиление характеристик первого заклинания. Но если поэкспериментировать с комбинациями «Мастерства» одной магии и заклятьями других, то можно получить самые неожиданные результаты. Попробуйте связать «Луч Света» с «Мастерством» Магии Огня, и вы получите возможность не только наслать на противника радиацию, но и поджечь его. Но при неудачном сочетании сила заклинания может и упасть. Как вы догадываетесь, Магию Воды не стоит соединять с Магией Огня, а Магию Земли с Магией Воздуха.

С ЧЕГО НАЧАТЬ?

В Академии придется выбрать стартовые школы магии. Это решение во многом повлияет на стиль игры в дальнейшем. Мы не советуем начинать со школы воздуха: как было сказано выше, «Молния» недостаточно эффективна, хотя и обладает несравненным преимуществом: она всегда попадает по противнику. «Булыжник» школы земли, при всех его достоинствах, недалеко летает. В результате определиться нужно между огнем и водой. Берите воду: в отличие от «зажигательной» магии, она не оставляет продолжительного вреда (как «Горение»). Зато пассивное заклинание «Ледяной взрыв» добавит повреждения в некоторой области вокруг разорвавшегося магического заряда, что гораздо важнее в борьбе с многочисленными врагами. Также советуем Алхимию: «Мастерство», поставленное в дополнительную ячейку к «Осколку льда», добавит повреждения ядом. А его пассивное свойство увеличивать устойчивость против ядовитых укусов скорпионов придется очень кстати. Хорошим выбором будет школа Благословения. «Сандалии ангела» поистине бесценны: двигаясь с полной сумкой добра на продажу, вы не откажетесь от дополнительных 25% скорости.

Собираясь уходить из Академии, не забудьте прикупить несколько свитков выбранных вами заклинаний, чтобы иметь возможность улучшить их, как только появятся свободные «Очки заклинаний».

ЭФФЕКТИВНОСТЬ

Насколько хорош выбор боевой магии, покажет такой расчет. При увеличении уровня «Осколок льда» наносит на 4 единицы больше вреда, при этом дорожает на 1 Чи. «Мастерство» Алхимии – на 3 больше, при таком же удорожании. «Ледяной взрыв» не увеличивает стоимости, но бьет на 3 единицы больнее. Казалось бы, знай себе качай бесплатный «Ледяной взрыв»: улучшаясь, он еще и радиус поражения увеличивает! Но таким образом мы обречем себя на исключительное использование Магии Воды. Ведь сильные враги из последних актов обладают сильными иммунитетами, и наша ставка на одну школу окажется неэффективной. Чтобы избежать фиаско, прокачивайте дополнительное заклинание: его-то можно добавить к любому другому. К сожалению, это не выход: вся магия принадлежит какой-то школе, и безошибочного выбора сделать нельзя. На помощь приходит Магия Проклятий: добавив «Порчу» или «Беззащитность», вы сможете нанести «магически бронированным» врагам полные повреждения.

НЕ ТОЛЬКО МАГИЯ...

К нашему сожалению, за кадром осталось достаточно много аспектов игры. Но если мы расскажем обо всем-всем-всем (это на четырех-то страницах!) – оставим вас без радости самостоятельных открытий. Спешим порадовать: в PC-части нашего диска вы найдете файл с описанием рунических заклинаний, алхимических рецептов и комплектов, которые встретятся вам на просторах «Магии Крови». ■



МЕСТО ВАШЕЙ СМЕРТИ ОТМЕЧЕНО НА КАРТЕ НЕБОЛЬШИМ КРАСНЫМ КРЕСТИКОМ. КАК ПРАВИЛО, ПЕРЕД УХОДОМ В МИР ИНОЙ ВЫ ТЕРЯЕТЕ НЕКОТОРЫЕ ПРЕДМЕТЫ. ТАК ЧТО ЕСЛИ ХОТИТЕ ИХ ВЕРНУТЬ, ПРИДЕТСЯ СХОДИТЬ «НА МОГИЛКУ».



КАК ВИДИТЕ, В ИНВЕНТАРЕ ВСЕ ПОНЯТНО И ЗНАКОМО: ТРАДИЦИОННАЯ «КУКЛА» ПЕРСОНАЖА И СПИСОК ОБИТАЮЩИХ В РЮКЗАКЕ ПРЕДМЕТОВ.

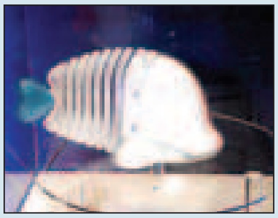


Антон Карпин /karpin@gameland.ru/

ТАНЦУЮЩАЯ РЫБКА ИЗ ЯПОНИИ

Волшебники из Sega, разучившись делать игры, видимо, не знают, куда бы еще приложить свои недюжинные таланты. Их очередной поделкой стал новый электронный питомец. Рыбку iFish можно подключить к MP3-плееру, а с помощью двух колес она способна двигаться по рабочему столу в такт музыке. Благодаря встроенному динамику и светодиодам, игрушка умеет «подпевать» своим танцам и подмигивать огоньками. Устройство также оснащено сенсором, способным реагировать на прикосновения. Рекомендованная цена на iFish составляет $65. ■





NVIDIA STRIKES BACK

GeForce 7900 GTX окажется быстрее Radeon X1900 XTX?

Инженеры компании NVIDIA не сидят сложа руки, загипнотизированные триумфальными результатами в бенчмарках ATI Radeon X1900 XTX. По сведениям сайта Hexus (http://www.hexus.net), калифорнийцы уже подготовили достойный ответ в виде GeForce 7900 GTX. Более того, указанный выше интернет-ресурс приводит некоторые любопытные подробности о новой видеокарте, ссылаясь на своего человека в NVIDIA. Будущий флагман линейки содержит ядро G71 с 32 пиксельными конвейерами, функционирующее на частотах 700/750 МГц (точная цифра пока неизвестна). Память объемом 512 Мбайт со временем выборки 1.1 нс работает на 800/900 МГц. По сообщению источника, 7900 GTX уже на частоте ядра в 430 МГц демонстрирует производительность, равную 7800 GTX 512! Появились сведения и о результатах первого теста – на системе с процессором AMD Athlon 64 FX 60 видеокарта NVIDIA GeForce 7900 с частотой GPU 700 МГц показывает около 13000 «попугаев» в 3DMark 2005. По информации этого же источника, новинка будет представлена на выставке CeBIT 2006 в Ганновере, которая состоится с 9 по 15 марта. ■



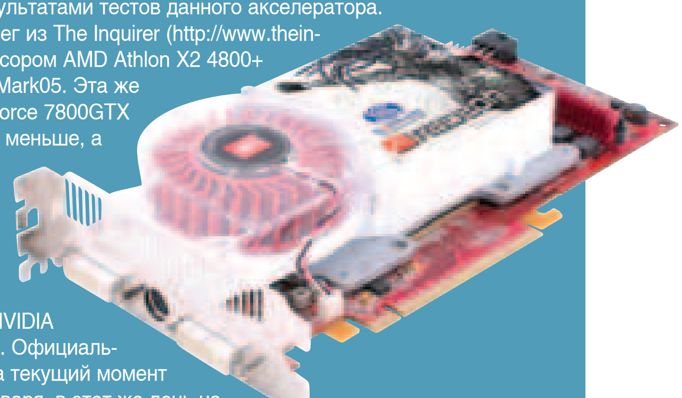
WALKMAN С ЖЕСТКИМ ДИСКОМ

Компания Sony, похоже, всерьез решила отвоевать у Apple часть рынка переносных музыкальных плееров, оснащенных жесткими дисками. Новые Walkman'ы пока представлены двумя моделями, оборудованными OLED-дисплеями. Это NW-A3000 с 2-дюймовым экраном и винчестером на 20 Гбайт, а также NW-A1000 (1.5", 6 Гбайт).
Для Walkman'ов уже выпускается целый набор аксессуаров, среди которых стоит выделить пульт ДУ и док-станцию с колонками. Любопытно отметить, что авторитетный журнал PC World в своем недавнем списке пятидесяти наиболее выдающихся гаджетов за последние 50 лет на первое место поставил классический кассетный Sony Walkman (1979 г.), а на второе – Apple iPod (2001 г.). Хотя бы по этой причине анонс плеера, совмещающего в себе торговую марку победителя такого рейтинга и концепцию «серебряного призера», сложно назвать заурядным. Новинки уже поступили в продажу, средняя рыночная цена находится в районе $350 за модель NW-A3000 и $250 за NW-A1000. ■



RADEON X1900 XTX ОТ SAPPHIRE, ПЕРВЫЕ ТЕСТЫ НОВОГО ЧИПА

Компания Sapphire представила свою версию флагманского решения от ATI. Модель так и называется – X1900 XTX. Графический адаптер является точной копией прототипа, представленного канадской компанией, за исключением фирменной сапфировской наклейки. Видеокарта оснащена двумя выходами DVI-D, разъемом S-Video и памятью на 512 Мбайт (микросхемы GDDR-3 со временем выборки 1.1 нс производства Samsung). Рабочие частоты новинки составляют 650/1550 МГц (ядро/память), рекомендованная цена – $649. Учитывая тот факт, что большинство выпускаемых разными компаниями моделей Radeon X1900 XTX сейчас являются близнецами, любопытно проследить за первыми результатами тестов данного акселератора.
По данным британских коллег из The Inquirer (http://www.theinquirer.net), система с процессором AMD Athlon X2 4800+ набрала 10939 баллов в 3DMark05. Эта же конфигурация с NVIDIA GeForce 7800GTX 512 получила на 1000 очков меньше, а ATI Radeon X1800 отстал от новичка более чем на 1500 «попугаев». Кроме того, многочисленные западные источники утверждают, что и в режиме Crossfire пара X1900 XTX опережает две NVIDIA GeForce 7800 GTX 512 в SLI. Официальный анонс самой мощной на текущий момент видеокарты состоялся 24 января, в этот же день начались официальные продажи новинки. ■



APPLE ВЫПУСКАЕТ КОМПЬЮТЕРЫ С ПРОЦЕССОРАМИ INTEL

Январь 2006 года поклонники марки Apple запомнят надолго – «Макинтоши», как и обещал Стив Джобс, стали оснащать процессорами Intel. Перевод своих ноутбуков на мобильные двухъядерные «камни» Intel Core Duo компания Apple начала с самых дорогих моделей, выпускавшихся ранее под маркой PowerBook. Серия получила название MacBook Pro.

Основным отличием от других ноутбуков является операционная система – это Mac OS 10.4.4. При этом для работы приложений, рассчитанных на архитектуру PowerPC, используется технология Rosetta. Помимо фирменного дизайна, модели от Apple оборудованы различными нетривиальными мелочами – например, шнуром питания на магните, приводом с щелевой загрузкой дисков и клавиатурой с подсветкой. Согласно сведениям Apple, по результатам измерений в тестах SPECint и SPECfp, MacBook Pro работают в четыре раза быстрее, чем PowerBook G4. В настоящее время новинки комплектуются только 15.4-дюймовыми дисплеями с разрешением 1440x900 пикселей и яркостью 300 кд/кв.м. Толщина ноутбука (в закрытом состоянии) составляет около 2.5 см, а вес – 2.5 кг. Сейчас Apple предлагает две стандартные конфигурации MacBook Pro. Обладая суммой в $1999, вы сможете приобрести лэптоп, оснащенный процессором с частотой 1.67 ГГц, оперативной памятью DDR2 667 МГц объемом 512 Мбайт, жестким диском на 80 Гбайт, приводом SuperDrive и видеоадаптером ATI Mobility Radeon X1600 (128 Мбайт). В более дорогой версии ($2499) частота CPU увеличена до 1.83 ГГц, размер ОЗУ – до 1 Гбайта, емкость винчестера – до 100 Гбайт, а память графического акселератора – до 256 Мбайт. Обе модели оснащаются гигабитными сетевыми, Wi-Fi и Bluetooth 2.0 контроллерами, встроенными веб-камерами iSight, а также пультами дистанционного управления. На борту ноутбуков присутствуют два разъема USB 2.0, один FireWire и гнездо ExpressCard/34 для карт расширения. В России MacBook Pro появятся в феврале.

Любопытно отметить, что настольные компьютеры Apple iMac также обзавелись мобильными процессорами Core Duo от Intel. Цена ПК с чипом на 1.83 ГГц, жестким диском на 160 Гбайт и 17-дюймовым дисплеем составляет $1300, а модель с «камнем» на 2.0 ГГц, винчестером на 250 Гбайт и экраном 20" – $1700. Кроме того, обе версии оснащаются видеокартами ATI Radeon X1600 (128 Мбайт) и оперативной памятью DDR2 667 (PC2-5300) объемом 512 Мбайт. ■



IRIVER ВЫПУСТИТ КОНКУРЕНТА ДЛЯ SONY PSP?

Известный производитель MP3-плееров iRIVER на выставке CES 2006 продемонстрировал переносную игровую консоль G10, напоминающую Sony PSP или Nintendo DS. Согласно некоторым источникам, устройство оснащено 4-дюймовым дисплеем с разрешением 800x480 пикселей и памятью на 4 и 8 Гбайт. Девайс функционирует под управлением операционной системы Windows Mobile 5.0, что делает его совместимым с большинством КПК и целым рядом смартфонов. Разумеется, iRiver G10 можно будет использовать в качестве цифрового аудио- и видеоплеера. Кроме того, он оборудован контроллером беспроводной связи WiBro – это широкополосный стандарт, обеспечивающий передачу данных со скоростью от 30 до 50 Мбит в радиусе 1-5 км от базовой станции. По задумке создателей, пользователи будут активно играть друг с другом по сети или обмениваться файлами прямо на улице или в транспорте. Какой-либо информации о цене новинки и сроках поступления G10 в розничную продажу пока нет. ■



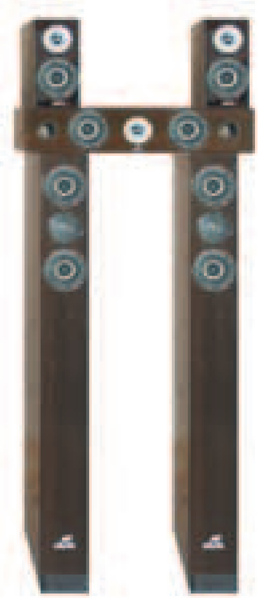
ИГРОВАЯ МЫШЬ ОТ ELECOM

Японская компания Elecom представила новую мышь Game Commander M-ERUP2R. По заявлению разработчиков, необычный дизайн манипулятора поможет играть в течение очень долгого времени, и ваша рука при этом не устанет. Оптический сенсор устройства обладает максимальным разрешением 1600 dpi, а с помощью специальной клавиши этот параметр можно уменьшить до 800 dpi. Модель представлена в трех цветовых вариантах (серебристый, красный и синий), обладает размерами 85x110x46 мм, весом 130 грамм, комплектуется полутораметровым кабелем и переходником с USB на PS/2. В продаже мышь появится в феврале по цене $50. ■



АКУСТИКА ДЛЯ ДОМАШНЕГО КИНО ОТ AVE

Российская компания AVE представила новый акустический комплект для домашнего кинотеатра. Набор EC-340 состоит из пяти полноразмерных колонок, в числе которых крупные фронтальные громкоговорители, компактные тыловые «полочники» и горизонтально ориентированная АС центрального канала. Оформлены EC-340 в фирменном стиле компании – несмотря на свою относительную молодость, производитель не стремится удивить эпатажным дизайном, предпочитая делать акустику классических и строгих форм. Рекомендованная цена EC-340 составляет $354, колонки уже появились в продаже. ■



Иван Макаренко, Антон Карпин /karpin@gameland.ru/

СРЕДНИЙ КЛАСС

Графические адаптеры, способные вытянуть любую игру на максимальных настройках, были всегда. Сейчас этими «титанами» стали ATI Radeon X1900XTX ($599) и NVIDIA GeForce 7800 GTX 512 ($649). Но многие ли готовы платить такие суммы и так ли нужны нам все эти новомодные железки? В этом материале мы рассмотрели девять моделей среднего ценового диапазона от $120 до $270. Все видеокарты предназначены для платформы PCI-Express.

Список тестируемого оборудования

1. ASUS EN6600 SILENCER/TD
2. ASUS EAX700 SILENCER/TD
3. MSI RX1300 PRO-TD256E
4. Leadtek WinFast PX6600 GT TDH
5. ATI Radeon X1600 XT
6. Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate
7. MSI NX6800GS-TD256E
8. PowerColor Radeon X800 GT EVO
9. ASUS EAX800 SILENCER/2DTV

Рынок видеокарт Middle-End-класса сегодня многолик, как никогда. Помимо протестированных нами видеокарт, в этой совсем не тихой заводи до сих пор в большом количестве «водятся» громоздкие 6800 и 6800LE, и активно продаются такие раритеты, как Radeon 9800 Pro ($110) или GF FX-5900XT ($150). А на смену сегодняшним моделям уже спешат NVIDIA GeForce 7300 GS и другие новинки. Для сравнения мы проверили видеокарту Gigabyte GV-NX78T256V-B, основанную на чипсете NVIDIA GeForce 7800 GT. Сечас она относится к верхнему ценовому диапазону ($400). В тяжелом режиме F.E.A.R MP Demo 1.1 (встроенный бенчмарк, 1024x768, все настройки по максимуму) мы получили 37 fps, а в Doom 3 (demo1, 1280x1024, 4xAA, 16xAF) – 60 fps.

PCI-EXPRESS ИЛИ AGP?

В настоящее время все новые видеокарты в первую очередь выпускают с разъемом PCI-Express. Однако на рынке до сих пор присутствует множество AGP-систем, владельцы которых не собираются обновлять материнскую плату, память, процессор и т.д., а планируют лишь покупку графического адаптера. Как же быть? К счастью, большинство из протестированных нами моделей имеют AGP-«двойников», причем они, как уже было доказано в многочисленных тестах, ничем не отличаются по производительности от своих PCI-Express «собратьев». Так что обращайте внимание на графический чип и делайте выводы о скорости аналогичной AGP-карты на фоне других моделей.

ШУМ

В последние годы мощная видеокарта традиционно считалась одним из наиболее заметных источников шума в системе. Но пользователи уже не хотят слушать завывания кулеров, демонстрирующих «мускулы» установленных комплектующих. Ведь современный компьютер – это не только игровая станция, но в большинстве случаев и основной рабочий инструмент, а также средство для общения, видеоплеер, телевизор и аудиоцентр. Поэтому уже в прошлом году на прилавках стало появляться достаточно много моделей с пассивным охлаждением, а венцом этих усилий, стала, пожалуй, ASUS Extreme N7800GT TOP SILENT/2DHTV. Несколько видеокарт, охлаждающихся без собственного вентилятора, представлены и в нашем тесте.

ДВЕ В ОДНОЙ

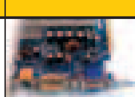
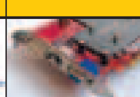
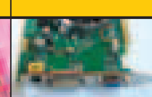
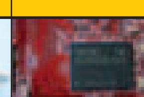
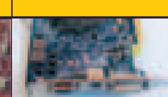
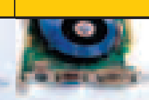
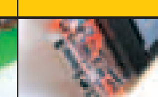
В прошлом году у ATI появилась технология CrossFire. На материнской плате с поддержкой этой функции и оснащенной двумя графическими разъемами PCI-Express можно установить пару видеокарт и значительно увеличить производительность в играх (приблизительно от 20% до 70%). Аналогичное решение (SLI) уже больше года предлагает NVIDIA. Смысл таких «тандемов» вполне понятен – когда скорости одной видеокарты станет уже недостаточно, можно будет сделать апгрейд, купив еще один акселератор. С практической точки зрения решение не выглядит бесспорным – ветер перемен на рынке платформ и 3D-графики дует слишком уж стремительно. К тому же для NVIDIA требуется полная идентичность моделей на уровне BIOS, а карты от ATI требуют специальных версий CrossFire-ready. Покупать сразу такую пару есть резон лишь для установления рекордов с hi-end моделями, невзирая на цену; дуэт же из среднего класса будет изначально уступать одиночной топ-карте по соотношению стоимости и производительности (скорость, в отличие от цены, увеличивается не в два раза). Тем не менее, избежать столь быстрого морального устаревания видеоадаптеров, поколения которых сменяют друг друга все быстрее, а стоят раз от разу все дороже, мультичиповые технологии отчасти помогают.

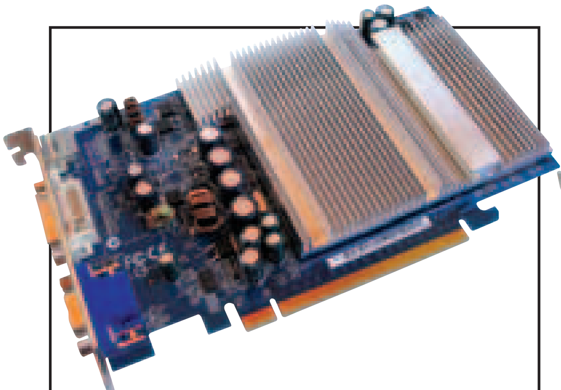
Благодарности

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(095)974-3333, http://www.nix.ru), а также российским представительствам компаний ASUS, ATI, NVIDIA и Sapphire.

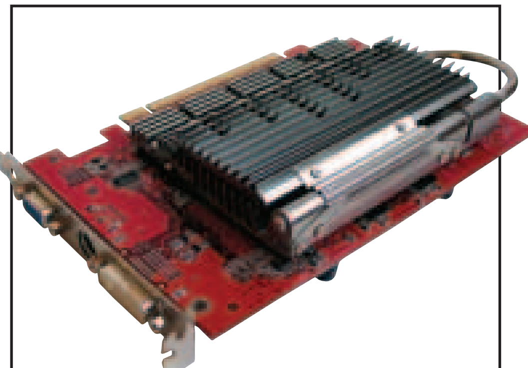
МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Производительность видеокарт была исследована в четырех игровых приложениях, в каждом из которых графические адаптеры «прогонялись» в легком и тяжелом режимах. Инструментами для тестирования нам послужили следующие шутеры от первого лица: F.E.A.R MP Demo 1.1 (встроенный бенчмарк), Half-Life 2 (собственный демо-ролик), Doom 3 (demo1) и Quake 4 (оригинальное демо).

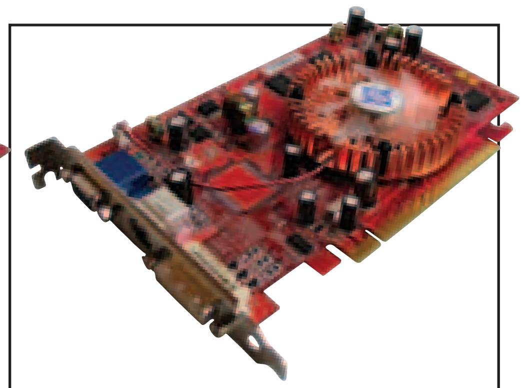
Технические характеристики	ASUS EN6600 Silencer/TD	ASUS EAX700 SILENCER/TD	MSI RX1300PRO-TD256E	Leadtek WinFast PX6600 GT TDH	ATI Radeon X1600 XT	Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate	MSI NX6800GS-TD256E	PowerColor Radeon X800 GT EVO	ASUS EAX800 SILENCER/2DTV
									
Тип подключения	PCI-Express x16	PCI-Express x16	PCI-Express x16	PCI-Express x16	PCI-Express x16	PCI-Express x16	PCI-Express x16	PCI-Express x16	PCI-Express x16
Графический процессор	NVIDIA GeForce 6600 (NV43)	ATI Radeon X700 LE (RV410)	ATI Radeon X1300 Pro	NVIDIA GeForce 6600 GT (NV43)	ATI Radeon X1600 XT (RV 530)	ATI Radeon X800 GTO (R480)	NVIDIA GeForce 6800 GS (NV42)	ATI Radeon X800 GT (R480)	ATI Radeon X800 (R480)
Техпроцесс, мкм	0.11	0.11	0.09	0.11	0.09	0.13	0.11	0.13	0.13
Число пиксельных/вершинных конвейеров	8/3	8/6	4/2	8/3	12/5	12/6	12/5	8/6	12/6
Частоты (ядро/память DDR), МГц	300/550	400/500	600/800	500/1000	590/1380	400/980	425/1000	500/1050	392/700
Объем памяти, Мбайт	128 (DDR)	256 (DDR2)	256 (DDR2)	128 (GDDR3)	256 (GDDR3)	256 (GDDR3)	256 (GDDR3)	256 (GDDR3)	256 (GDDR3)
Интерфейс памяти, бит	128	128	128	128	128	256	256	256	256
Разъемы	DVI-I, D-Sub, S-Video	DVI-I, D-Sub, S-Video	DVI-I, D-Sub, S-Video	DVI-I, D-Sub, S-Video	2xDVI-I, S-Video	DVI-I, D-Sub S-Video	DVI-I, D-Sub, S-Video	2xDVI-I, S-Video	2xDVI-I, S-Video



ASUS EN6600 SILENCER/TD
★★★ ❍ $120



ASUS EAX700 SILENCER/TD
★★★ ❍ $125



MSI RX1300PRO-TD256E
★★★☆ ❍ $131

Единицей измерения тут является fps – число кадров в секунду, которое, в идеале, не должно быть меньше 25-30, иначе видеоряд превращается в слайд-шоу. Помимо игровых приложений, на видеокартах прогонялся тестовый пакет 3DMark05 (установки по умолчанию, сглаживание и анизотропная фильтрация отключены). Кроме того, у моделей с пассивным охлаждением измерялась температура с помощью утилиты RivaTuner v.2.0 RC15.7; посредством нее же, а также программ ATITool и OverClocker, оценивался разгонный потенциал.

ASUS EN6600 SILENCER/TD

Основное назначение этой модели – не раздражать владельца лишним шумом. Графический чип охлаждает пассивный радиатор, а на упаковке крупным шрифтом присутствует напоминание «0db». Если не обращать внимания на кулер, то перед нами классический GeForce 6600 (NV43) с восьмью пиксельными и тремя вершинными конвейерами, функционирующий на частотах 300/550 МГц. Но если модификации без приставки GT зачастую приобретают для эффективного разгона, то «голый» радиатор ASUS EN6600Silencer/TD оверклокеров не порадует. Любая «тяжелая» игра разогревает ядро до 74 градусов (данные RivaTuner v.2.0 RC15.7), а при небольшом повышении частот (до 420/620 МГц) уже наблюдаются самые разнообразные артефакты, вызванные зашкаливанием температуры. Рассчитывать на какой-либо разгон не позволяет и пустое место, оставленное между чипами памяти и радиатором. Если же не увлекаться оверклокингом, то карта вполне может просуществовать весь отведенный ей срок службы в хорошо продуваемом корпусе. Как и все модели от ASUS, в комплекте есть несколько фирменных геймерских утилит: в частности, GameFace Live (с ее помощью можно вести переговоры с партнерами по играм и наблюдать их в окошке экрана) и ASUS OnscreenDisplay (настройка яркости, контрастности, гаммы не отрываясь от процесса). Каких-либо чудес в бенчмарках модель не демонстрирует – 2154 очков в 3DMark05, но в большинстве требовательных игр (за исключением разве что Half-Life 2) сглаживание и анизотропную фильтрацию лучше не включать.

ASUS EAX700 SILENCER/TD

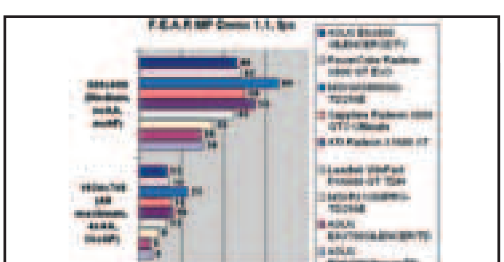
Еще одна представительница нижних ценовых этажей среднего класса от ASUS, но уже с чипом от ATI. За счет необычной конструкции, тут эффективность охлаждения гораздо выше. Однако скоростные характеристики EAX700 хуже, чем у EN6600 SILENCER/TD. Система, избавляющая нагревающиеся элементы этой модели от лишней температуры, выглядит очень эффектно. На «лицевой» стороне платы присутствует алюминиевая пластина, а сзади находится двухблочный радиатор, одну из частей которого можно повернуть, подставив под воздушный поток, исходящий от процессорного кулера. Под нагрузкой графический чип нагревается до 59 градусов, что очень неплохо для пассивно охлаждаемой системы. А вот для разгона карта также не предназначена – в данном случае его потенциал ограничивает не температура, а дешевая память. Для чипов Hynix со временем выборки 4.0 нс номинальные 500 МГц являются практически предельным значением. Да и графический процессор Radeon X700 LE (RV410), функционирующий на частоте 400 МГц, не слишком подходит для оверклокинга. Модель неплохо выступила в 3DMark05 (2300 очков), а вот в игровых приложениях уступила своей «соседке», ASUS EN6600 SILENCER/TD. Видеокарта хорошо подойдет для моддеров, которые могут разглядывать интерьер через окошко в корпусе своего ПК, или же для мультимедиа системы, на которой играют не в самые современные игры и требуется главным образом отсутствие постороннего шума.

MSI RX1300PRO-TD256E

Перед нами версия чипа ATI RV515 или Radeon X1300 от компании MSI. Он позиционируется канадцами как конкурент для GeForce 6600 – пиксельных конвейеров тут вдвое меньше (4 против 8), нежели у продукта от NVIDIA, а вот частоты гораздо выше – 600 МГц по ядру и 800 МГц по памяти. Первой цифры производителю удалось добиться благодаря 0.09-

Тестовый стенд

Материнская плата: MSI K8N Diamond
Процессор: AMD Athlon 64 3800+
Кулер: GlacialTech Igloo 7200 Pro
Память: 2 x 1 Гбайт Samsung PC 3200 DDR
HDD: Samsung HD160JJ SATA-II 160 Гбайт
БП: Thermaltake PurePower 680 Вт
Оптический привод: Toshiba SD-R6372
Драйвера: Catalyst 5.11, Forceware 81.89



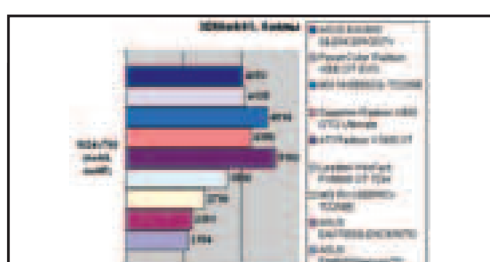
F.E.A.R MP Demo 1.1, fps

Встроенный в демо-версию F.E.A.R MP Demo 1.1 бенчмарк наглядно демонстрирует, что самый «прожорливый» шутер рассчитан преимущественно на видеокарты Hi-End-класса.



Half-Life 2 (Own Demo), fps

Очень убедительные результаты в Half-Life 2 показал Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate.



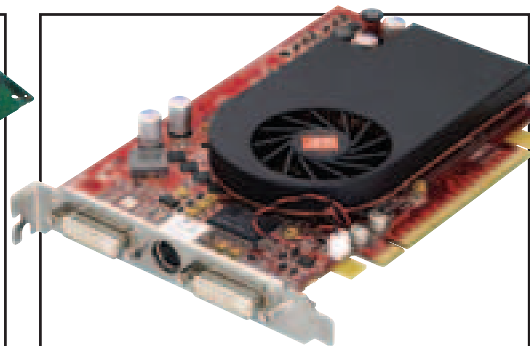
3DMark05, баллы

В 3DMark05 неожиданно громко заявил о себе графический адаптер ATI Radeon X1600 XT. Но это всего лишь бенчмарк, поиграть в «попугаев» не получится.

Иван Макаренко, Антон Карпин /karpin@gameland.ru/



LEADTEK WINFAST PX6600 GT TDH
★★★★☆ $170



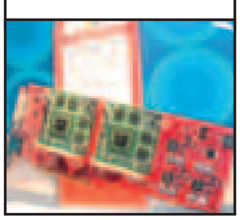
ATI RADEON X1600 XT
★★★☆ $199



SAPPHIRE RADEON X800 GTO ULTIMATE
★★★★☆ $209

Необычный вариант апгрейда

В начале 2006 года компания MSI показала интересный прототип – MSI Geminium-Go! Эта видеокарта имеет возможность апгрейда путем смены графических процессоров на более производительные варианты, благодаря поддержке интерфейса MXM и возможности установки двух модулей MXM-III. Изначально MSI Geminium-Go! оснащается 512 мегабайтами памяти и двумя «камнями» GeForce Go6600, которые работают в SLI режиме. По заявлениям MSI, возможна смена пары GPU на чипы серии GeForce Go 7 – 7800, 7600 и 7400.



мкм техпроцессу, а второй – установкой достаточно быстрых для этого класса видеокарт микросхем DDR2 с латентностью 2.5 нс. Адаптер не поддерживался утилитой RivaTuner, и разогнать его мы смогли только с помощью программы OverClocker – до 650/1021 МГц. Еще не совсем «распробованная», но, возможно, очень перспективная опция – это совместимость с CrossFire. Вторая карта при этом не должна быть оборудована специальным чипом (CF Edition), так как модели серии Radeon X1300 взаимодействуют между собой через шину PCI-Express. А вот у ASUS EN6600Silencer/TD поддержка SLI отсутствует. Как и в случае с EAX700, в тестах мы видим прежнюю картину – «заточенность» под 3DMark05 (2736 баллов), и не слишком выразительное на этом фоне выступление в играх – победа над GF6600 в F.E.A.R и Half-Life 2 (при «играбельном» разрешении), но проигрыш в Doom 3 и Quake 4. К заслугам MSI RX1300PRO-TD256E стоит отнести достаточно тихую систему охлаждения, несмотря на то, что на ней установлен внешне весьма заурядный кулер с крашенным под медь алюминиевым радиатором.

LEADTEK WINFAST PX6600 GT TDH

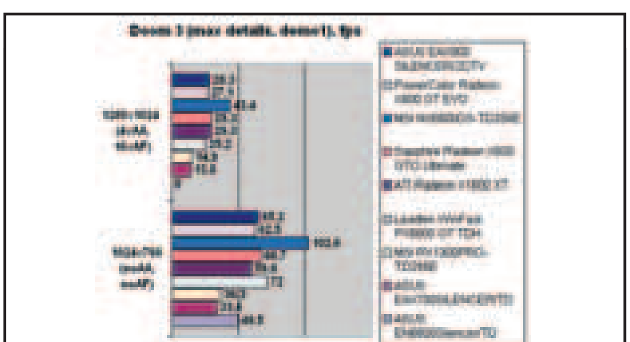
Одна из модификаций популярнейшего чипсета NVIDIA GeForce 6600 GT, на этот раз от компании Leadtek. Индекс GT сообщает нам о повышенных, по сравнению с GF6600, частотах ядра до 500 МГц и памяти до 1000 МГц. На плате установлены четыре микросхемы GDDR-3 от Samsung общим объемом 128 Мбайт (время выборки 2 нс). С помощью фирменного софта от Leadtek'а частоту памяти удалось увеличить примерно до 1250 МГц, аналогичные значения показала и утилита RivaTuner. Таким образом, перед нами представитель видеокарт хорошего среднего класса – отличная скорость в низких разрешениях и существенное падение fps при включении сглаживания и анизотропной фильтрации, все-таки 128-битный интерфейс не дает прыгнуть выше головы. При этом уровень шума, производимый 60-мм вентилятором видеокарты, не слишком высок. Leadtek WinFast PX6600 GT TDH также прекрасно справляется с «тяжелым» режимом Half-Life 2. Помимо всего прочего, в коробке оказались диски с хитами недалекого прошлого – Prince of Persia: The Sands of Time и Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow.

ATI RADEON X1600 XT

Представитель первой волны «тысячной» серии от ATI, отличающийся, как и вся линейка (X1800-1600-1300), основательно «задранными» частотами и не слишком большим весом этих мегагерц (128-битная шина!). В номинальном режиме модель работает на 590/1380 МГц, а вот разгон оставил не лучшее впечатление – 625 МГц/1550 МГц. При этом частота памяти, обладающей латентностью 1.26 нс, не достигла даже своего теоретического максимума в 1600 МГц. Плата оснащена ТВ-выходом S-Video и парой разъемов DVI-I для вывода изображения на два монитора. Присутствует на ней и микросхема ATI RageTheater, позволяющая использовать все возможности захвата и постобработки видеосигнала нового блока AVIVO. Система охлаждения акселератора работала чрезвычайно шумно во всех режимах. Изначально рекомендованная цена в $249 выглядела не слишком привлекательно. Однако сейчас модель существенно подешевела и для этого ценового диапазона (до $200) показывает неплохую скорость (сравнимую с GF6600 GT).

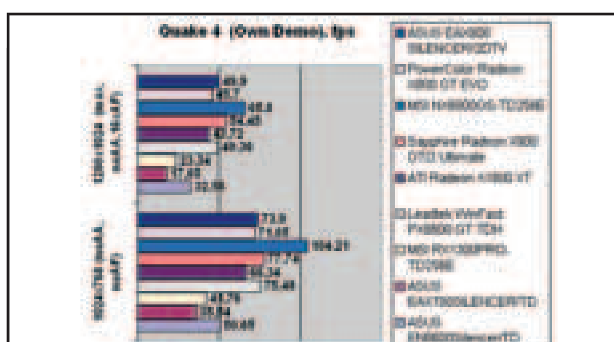
SAPPHIRE RADEON X800 GTO ULTIMATE

«Улитимативную» видеокарту с гоночным индексом GTO охлаждает пассивная система охлаждения от компании Thermaltake. В ней используются тепловые трубки, а принцип работы конструкции следующий: графический процессор выделяет тепло, нагревая циркулирующую в них жидкость, та испаряется



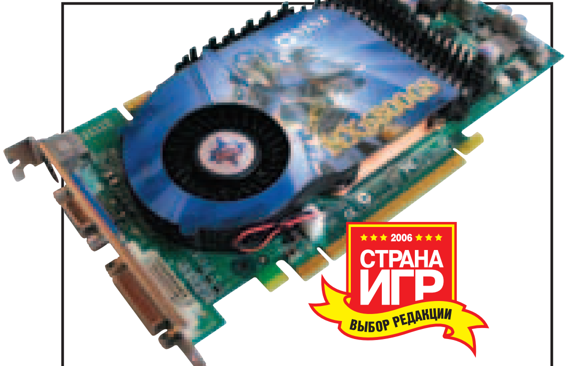
Doom 3 (max details, demo1), fps

В Doom 3 лидирует MSI NX6800GS-TD256E, что естественно, так как эта игра изначально была вотчиной карт от NVIDIA.

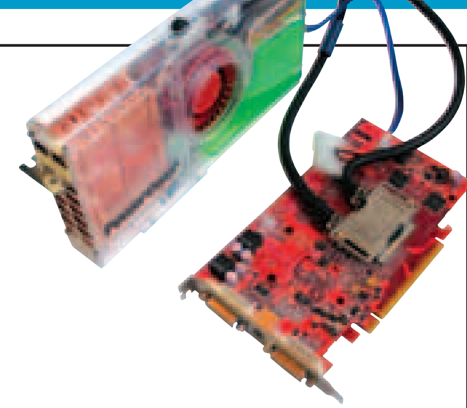


Quake 4 (Own Demo), fps

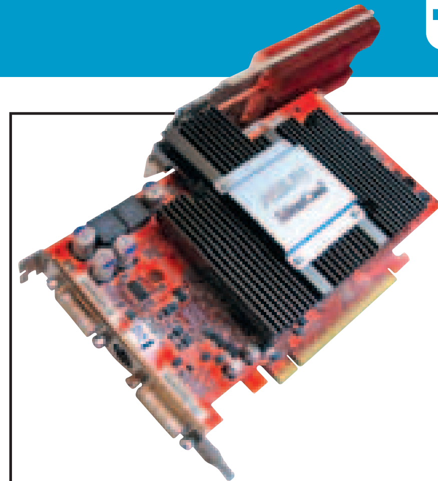
Игра Quake 4 основана на переработанном движке Doom 3, поэтому победа MSI NX6800GS-TD256E удивления не вызывает.



MSI NX6800GS-TD256E
★★★★★ ❍ $$235



POWERCOLOR RADEON X800 GT EVO
★★★★ ❍ $250



ASUS EAX800 SILENCER/2DTV
★★★★☆ ❍ $270

в верхнюю часть карты, затем конденсируется и стекает вниз. При этом достигается вполне жизнеспособный температурный режим – 53 и 65 градусов в режиме покоя и под нагрузкой соответственно. Графический процессор Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate основан на ядре R480 и функционирует на частоте 400 МГц. Объем памяти – 256 Мбайт (2.0 нс), а номинальное значение ее работы – 986 МГц. Разгонять видеокарту можно как посредством комплектной утилиты triXX, так и сторонними программами (например, ATITool). К слову сказать, нашему экземпляру покорились частоты 604/1165 МГц, а в 3DMark05 получилось аж 5914 «попугаев». Температура же возросла ненамного – до 73 градусов (под нагрузкой).
Относительным недостатком этой карты является отсутствие поддержки шейдеров 3.0, но внедрение их в игры пока еще очень избирательно, к тому же их использование (в FarCry с патчем 1.2, F.E.A.R и т.д.) не несет в себе новых эффектов, улучшающих качество изображения. Если в F.E.A.R и Doom 3 Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate идет на уровне конкурентов из своего ценового диапазона, то в Half-Life 2 демонстрирует второй результат в тесте. Вместе с Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate поставляются игры с ограниченным использованием Tony Hawk's Underground 2, Richard Burns Rally, Prince Of Persia: Warrior Within и Brothers In Arms Road To Hill 30. Вы можете по часу играть в каждую, а затем выбрать какую-либо одну из них.

MSI NX6800GS-TD256E

Графический адаптер, сконструированный на чипсете NVIDIA GeForce 6800 GS, обозначен знакомыми цифрами «6800», но тут вы не увидите громоздкой и шумной турбины, свойственной картам шестого поколения калифорнийской компании. Система охлаждения работает весьма тихо, а печатная плата заимствована от седьмого семейства (7800 GT). Видеокарта поддерживает SLI, а в комплекте есть утилита автоматического разгона D.O.T. (Dynamic Overclocking Technology), с помощью которой можно повышать частоты акселератора в диапазоне от 2 до 10 %, а также DVD-диск с игрой Colin Mc.Rae Rally 2005. Графический чип с индексом NV42, изготовленный по 0.11-мкм технологии, имеет 12 пиксельных и 5 вершинных процессоров, и поддерживает шейдеры третьей версии. Рабочие частоты видеокарты составляют совсем не маленькие 425/1000 МГц (ядро/память), но и для оверклокеров эта модель подойдет как нельзя лучше – разогнался наш экземпляр до 475/1295 МГц. При этом ядро нагрелось всего лишь до 62 градусов. Такой прирост по частотам позволил достичь видеоадаптеру целых 6045 баллов в 3DMark 2005! Кроме того, MSI NX6800GS-TD256E продемонстрировал лучшие результаты в Quake 4 и F.E.A.R, как в номинальном, так и во внештатном режиме.

POWERCOLOR RADEON X800 GT EVO

Система водяного охлаждения – главная изюминка модели от PowerColor. Точно такое же устройство под названием TideWater производится и продается компанией Thermaltake и как отдельный продукт, поэтому каждый желающий может поставить его на свою видеокарту, заплатив $50-60. Помпа производительностью 72 литра/ч имеет расчетное время долговечности 40 тысяч часов, а менять воду в течении этого срока рекомендуется четыре раза. На торце можно увидеть заливное отверстие и зеленый индикатор уровня. Вентилятор готов вращаться в диапазоне скоростей от 1700 до 3000 об/мин, при этом на минимальных оборотах уровень шума, по заявлению производителя, не больше 17-19 дБ. Установка «водяной бани» весьма оригинальна – прозрачные «рельсы» на днище TideWater вставляются в два свободных слота PCI (если в вашем ПК, разумеется, есть для этого «вакантные» места), а для питания используется отдельный шнур с 4-контактным разъемом Molex. К недостаткам стоит отнести размер конструкции – если корзина для жестких дисков находится слишком низко, TideWater может просто не поместиться. Кроме того, огорчает отсутствие какого-либо специального охлаждения для чипов памяти со временем выборки 1.6 нс. Сама по себе видеокарта базируется на ядре R480 (8 пиксельных конвейеров и 6 шейдерных процессоров). Номинальный режим для GPU – 475/980 МГц, однако инженеры PowerColor увеличили характеристики своей платы до 500/1050 МГц. Оверклокерам модель должна прийтись по вкусу – разогнать чип удалось с 500 до 596 МГц, а памяти покорились частоты 1130 МГц (прирост 80 МГц). Но при переключении в режим High-Speed (ползунок находится на верхней грани «водянки») вентилятор увеличивает частоту оборотов с 1700 до 3000. При такой скорости вращения из TideWater доносится весьма ощутимый «рев», а вот при номинальном значении (1700 об/мин) с точки зрения акустического комфорта система работает приемлемо, хотя абсолютной тишиной и не балует. По результатам тестирования модель достаточно уверенно держалась в группе лидеров, однако и чудес не продемонстрировала (4135 баллов в 3DMark05).

ASUS EAX800 SILENCER/2DTV

Видеокарта оснащена, пожалуй, наиболее оригинальной системой пассивного охлаждения из всех моделей, когда-либо выпускавшихся серийно. Массивная конструкция состоит из двух радиаторов, один из которых подвешен на поворотном кронштейне. Изначально этот набор медных пластин, нанизанных на тепловую трубку, расположен вдоль плоскости платы видеоускорителя, однако максимальная эффективность охлаждения достигается в том случае, если развернуть радиатор перпендикулярно, чтобы он обдувался воздушным потоком от процессорного кулера. Единственная проблема – высота последнего не должна превышать 11 см. В остальном перед нами ATI Radeon X800 (R430), графический процессор которого работает на частоте 392 МГц. Установленная память Infenion с частотой выборки 2 нс, функционирующая на частоте 700 МГц, теоретически позволяет увеличить это значение до 1000 МГц. Мы разогнали видеокарту до 430/1020 МГц – после прохождения тестов в 3DMark05 (результат 4837 баллов) была зафиксирована температура всего лишь 70 градусов. И это в закрытом корпусе, не оснащенном дополнительными вентиляторами! К заслугам ASUS EAX800 SILENCER/2DTV стоит отнести также богатую комплектацию – VIVO-кабель, два переходника DVI->D-Sub, игры Project Snow Blind и Xpand Rally. А вот цена не слишком демократичная – если обычный ASUS EAX800 с памятью на 256 Мбайт продается за $210, то SilentCool увеличивает стоимость видеокарты на $60. Для чипа ATI Radeon X800 дороговато. Не лучше ли подождать снижения цен на ASUS Extreme N7800GT TOP SILENT/2DHTV, которая выступает уже в другой категории?

ВЫВОДЫ

Тестирование показало, что три недорогих участника ASUS EN6600 SILENCER/TD, ASUS EAX700SILENCER/TD и MSI RX1300PRO-TD256E на сегодняшний день уже не годятся для построения игровой системы. За лучшую производительность и отличный разгонный потенциал награду «Выбор редакции» получает модель MSI NX6800GS-TD256E. «Лучшая покупка» достается бесшумной Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate за сочетание скорости и низкой цены. ■

Антон Карпин /karpin@gameland.ru/

Геймерский компьютер от компании Neotorg

Не у всех хватает времени и знаний, чтобы собрать себе хороший игровой компьютер самостоятельно. Для большинства из нас гораздо удобнее купить готовую «машину». В этом материале мы рассмотрим систему от компании Neotorg, предназначенную специально для геймеров.

СТРАНА ИГР 2006 ВЫБОР РЕДАКЦИИ



Представленный на тестирование компьютер NeoPC выглядит достаточно заурядно – стандартные серебристо-черные цвета освежает лишь оригинальная вертикаль, визуально разделяющая фронтальную панель на две половинки. На первый взгляд, корпус весьма прост, однако если к нему внимательно присмотреться, то можно обнаружить довольно интересные детали. Во-первых, это отодвигающиеся панели отсеков для 5.25-дюймовых приводов – подобные «декорации» позволяют устанавливать драйвы любого цвета. В нашем случае видимая часть DVD-рекордера выполнена из белого пластика (NEC ND-3540), но в закрытом состоянии это не видно. Во-вторых, следует отметить крышечку на правой передней боковине – под ней спрятаны интерфейсы быстрого доступа (два разъема USB 2.0, один FireWire, а также выход на наушники и вход для микрофона).

Отсутствие топовой видеокарты для геймерского ПК является весьма неутешительным приговором – на таком компьютере можно выполнять какие угодно задачи, а вот играть в современные шутеры будет трудно. К счастью, наша модификация оборудована PCI-Express моделью MSI NX7800GT-VT2D256E. Мощности этого графического адаптера хватает на все современные игры (как-никак, младшая «сестричка» модели NVIDIA GeForce 7800GTX, лишь немного уступающая старшей в скорости). Кроме того, система охлаждения (такая же, как и на референсном дизайне) издает очень мало шума, «умолкая» сразу после загрузки операционной системы. Видеоускоритель, оснащенный чипами GDDR3 общим объемом 256 Мбайт, функционирует на частотах 400 (ядро)/1000 (память) МГц и в рассматриваемой системе чувствует себя отлично, в том числе и в разогнанном состоянии (450/1200 МГц) – система успешно прошла все тесты.

Неплохой оверклокерский потенциал был бы невозможен без трех составляющих: хорошей циркуляции воздуха в корпусе, качественного питания и приличной материнской платы.

На боковой крышке NeoPC присутствует окошко с металлической решеткой, причем изнутри оно оборудовано двумя раструбами – один из них направляет наружу потоки горячего воздуха от процессора, а второй – от радиатора северного моста чипсета и от обратной стороны PCB видеокарты. Кстати, установленный CPU вполне соответствует игровой направленности системы – Pentium 4 650 является одним из наиболее производительных чипов в линейке Intel. Он оснащен кэш-памятью второго уровня объемом 2 Мбайт и функционирует на частоте 3400 МГц.

Дополнительно улучшают воздухообмен NeoPC прорези на снимающейся боковине и «пропеллер» на задней стенке, работающий на выдув.

Питанию этой модификации уделено не меньше внимания – на ПК установлен БП XaserIII Silent PurePower W0010 480W от известной компании Thermaltake. Эта модель не только обслуживает все компоненты системы, но и готова, как показал эксперимент, справиться с двумя более активными потребителями, функционирующими в режиме SLI (мы проверили систему с парой MSI NX7800GTX-VT2D256E).

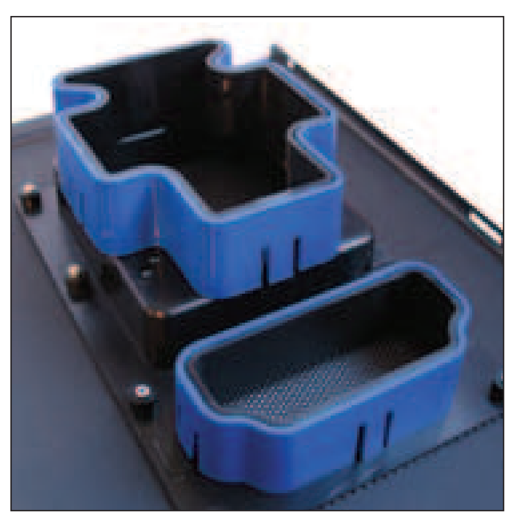
Залог благополучия и долговечности вашего железного друга – хорошая материнская плата. В нашем случае производитель установил модель от известнейшей фирмы ASUS – P5ND2-SLI, основанную на чипсете NVIDIA nForce 4



ЗА КАЧЕСТВЕННОЕ ЭНЕРГОСНАБЖЕНИЕ В NEOPC ОТВЕЧАЕТ БЛОК ПИТАНИЯ XASERIII SILENT PUREPOWER 480W W0010 ОТ КОМПАНИИ THERMALTAKE.



ДВЕ ПЛАНКИ KINGMAX DDR2 533 МГЦ ПО 1 ГБАЙТ – ЭТО НЕ РОСКОШЬ. НОВЫЕ ИГРЫ ТРЕБУЮТ 2 ГИГАБАЙТА ОПЕРАТИВНОЙ ПАМЯТИ.



РАСТРУБЫ НА БОКОВОЙ СТЕНКЕ УЛУЧШАЮТ ЦИРКУЛЯЦИЮ ВОЗДУХА В КОРПУСЕ.



ПОД КУЛЕРОМ НАХОДИТСЯ ПРОЦЕССОР INTEL PENTIUM 4 650. ЕГО ЧАСТОТА 3400 МГЦ, А ОБЪЕМ КЭШ-ПАМЯТИ ВТОРОГО УРОВНЯ – 2 МБАЙТ.



НА ЗАДНЕЙ СТЕНКЕ ЕСТЬ ТАКЖЕ РАЗЪЕМЫ ВСТРОЕННОГО 7.1-КАНАЛЬНОГО ЗВУКОВОГО КОНТРОЛЛЕРА REALTEK AVANCE LOGIC ALC850.

SLI Intel Edition. Начинающим любителям разгона пригодится раздел BIOS под названием JumperFree Configuration, который позволяет с помощью функции AI Overclock вручную разогнать систему в небольших пределах, либо воспользоваться автоматической AI N.O.S. На задней стенке, помимо четырех разъемов USB 2.0, двух PS/2 и аудио-выходов встроенного 7.1-канального звукового контроллера, есть также пара сетевых разъемов Gigabit Ethernet, что пригодится для домашней игровой сетки и Интернета. Кстати, сама по себе плата функционирует совершенно бесшумно – за охлаждение северного моста чипсета отвечает пассивный медный радиатор. Любопытно отметить, что тестируемый ПК оснащен двумя жесткими дисками Western Digital WD1200JS. Объем каждого из них составляет 120 Гбайт. Если вам требуется максимальная скорость, то объединяйте винчестеры по схеме RAID 0. Такая схема значительно ускоряет загрузку игры или ее уровней. Понимание требований геймеров чувствуется и в установке 2 Гбайт оперативной памяти (две планки Kingmax DDR2 533MHz по 1Gb) – именно этот объем является сегодня желательным для таких игр, как Battlefield 2 и F.E.A.R.
По традиции, мы протестировали систему в играх. В Quake 4 (1024x768, no AA, no AF) результат был 92.5 fps, в Call of Duty 2 (настройки те же) – 45.2 fps, а в Half-Life 2 получилось 68.6 fps. Подводя итог, можно сказать, что рассмотренный нами NeoPC легко справляется с новейшими (и не очень) шутерами, работает стабильно и укомплектован «железом» от самых уважаемых производителей. Он прекрасно подготовлен к разгону и действительно достоин звания «геймерского» компьютера. ■



ВИДЕОКАРТА MSI NX7800GT-VT2D256E – ЭТО ОТЛИЧНАЯ СКОРОСТЬ В БОЛЬШИНСТВЕ СОВРЕМЕННЫХ ИГР. ХОТЯ В МАТЕРИНСКУЮ ПЛАТУ ASUS – P5ND2-SLI МОЖНО УСТАНОВИТЬ ЕЩЕ ОДИН ТАКОЙ ЖЕ АДАПТЕР В РЕЖИМЕ SLI.



ПАРА ЖЕСТКИХ ДИСКОВ WESTERN DIGITAL WD1200JS ПОМОГУТ УСКОРИТЬ ЗАГРУЗКУ УРОВНЕЙ В ИГРЕ (RAID 0) ИЛИ ПОВЫСИТЬ НАДЕЖНОСТЬ ХРАНЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ (RAID 1).

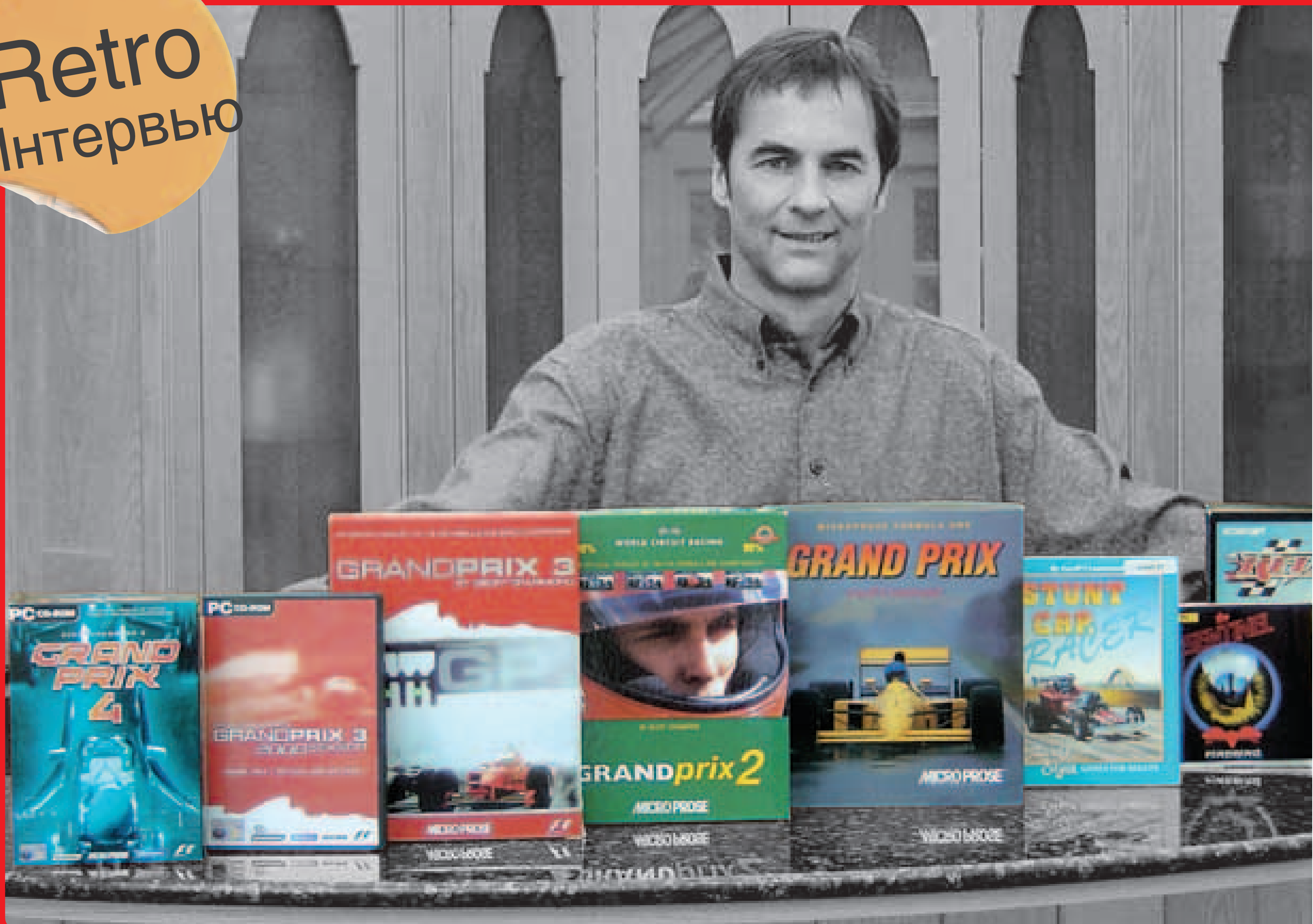
Смотри в корень

Производители готовых систем любят акцентировать внимание покупателя на больших цифрах. Чаще всего в конфигурации ПК подчеркивается частота процессора, емкость жесткого диска и объем памяти видеокарты. Хорошо, если компьютер вы приобретаете для офисных задач – Word'у и Excel'ю хватит сейчас любой конфигурации. А вот геймерам иной раз можно только посочувствовать. Заплатив немалую сумму за «воздушную кукурузу»



из мегабайт и мегагерц, дома можно обнаружить, что с морально устаревшим ATI Radeon 9600 256 Мбайт поиграть нормально в F.E.A.R. или Quake 4 не удастся. Несмотря на трехгигагерцовый CPU и жесткий диск объемом в 200 Гбайт. Так что всегда изучай тесты видеокарт – если в интересующем тебя шутере графический адаптер набирает меньше 30 fps в разрешении 1024x768, систему с таким акселератором лучше не покупать.

Retro
Интервью



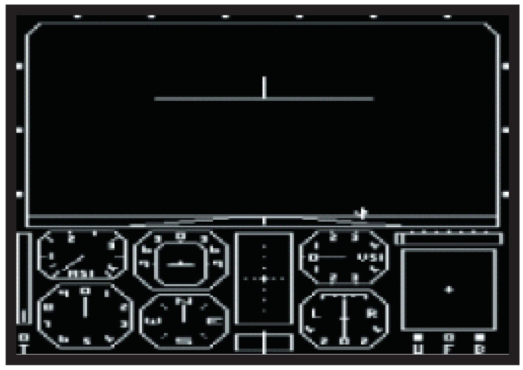
ДЖЕФФ

ДЖЕФФ КРАММОНД – НАСТОЯЩАЯ ЛЕГЕНДА. ОН ПОДАРИЛ ВЛАДЕЛЬЦАМ BBC MICRO ИГРУ AVIATOR, ЗАТЕМ РАБОТАЛ НАД ПРОЕКТАМИ ДЛЯ COMMODORE 64, AMIGA, ATARI ST И PC. ГЛАВНОЕ ЕГО ДОСТИЖЕНИЕ – СЕРИАЛ АВТОСИМУЛЯТОРОВ FORMULA ONE GRAND PRIX.



Джефф Краммонд редко дает интервью. Скромником его не назовешь – просто программист предпочитает посвящать все время работе. Игры, появившиеся на свет благодаря его усилиям, говорят сами за себя. Краммонд за двадцать пять лет создал немало общепризнанных хитов: The Sentinel, Revs, Stunt Car Racer и великолепный гоночный сериал Grand Prix. И еще с релизом Aviator на BBC Micro в 1983 году его имя накрепко связали с целым жанром. Где идет речь о настоящих симуляторах – там обязательно вспоминается Краммонд. Хоть и не все игры автора столь уж серьезны (взять хотя бы Stunt Car Racer), каждая из них оснащена реалистичным физическим движком; именно этим они и отличались от поделок менее именитых разработчиков во все времена. Лучший тому пример – сериал Grand Prix, творческая вершина Краммонда. По нему видно, как много сил вкладывается в каждую игру. Очень жаль, что проекты посвежее, вроде Stunt Car Racer Pro, тихо сошли на «нет», даже не добравшись до геймеров. Зато у «сэра Джеффа» появилось немного свободного времени, чтобы побеседовать с нашими журналистами.

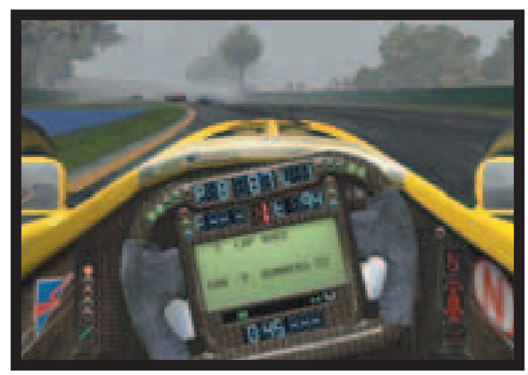




Для своего времени Aviator был очень продвинутой игрой.







F1 Grand Prix 4 – современная графика и увлекательный геймплей.

КРАММОНД

? Расскажите, как вы попали в игровую индустрию?

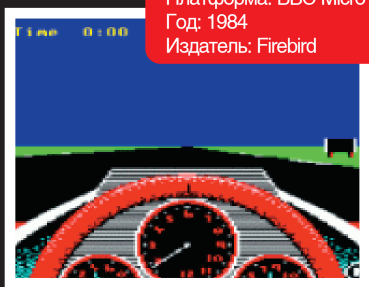
ДК: Началось все с того, что я приобрел один из первых компьютеров BBC Micro. Несколькими месяцами позже пришла в голову идея написать что-то вроде трехмерного авиасимулятора. Просто удовольствия ради. Даже и в мыслях не было, что на этом можно зарабатывать деньги. Я немного побаловался с языком BASIC – не Бог весть какая сложность, ведь на работе я программировал на FORTRAN. Выяснилось, что графика таким макаром выводится на экран слишком медленно, и с этим ничего не поделать. Для оптимизации работы программы я купил справочник по ассемблеру для BBC Micro и начал экспериментировать с ним. Для тренировки я придумал задачу попроще – написать клон Space Invaders. Это заняло около трех месяцев, и в итоге я решил, что можно попробовать продавать его копии на кассетах. К тому времени ко мне случайно попал рекламный буклет от Acornsoft, софтового подразделения Acorn computers. В их списке проектов было несколько аркадных игр, но ни одной похожей на мою. Я позвонил им, договорился о встрече и показал плод бессонных ночей. Компания заинтересовалась и издала игру под названием Super Invaders.

? А что привлекло вас именно к BBC Micro? Для этой платформы было проще программировать?

ДК: Я увидел его на какой-то выставке, когда хотел приобрести какой-нибудь компьютер домой. Мне показалось, что у BBC Micro самые лучшие технические характеристики. Особенно меня воодушевило разрешение 320 x 200 с поддержкой четырех цветов одновременно. На той самой выставке я сделал предварительный заказ, и через шесть месяцев ко мне домой приехала коробка с компьютером.

? Одним из первых проектов был Aviator, симулятор истребителя «Спитфайр». Наверное, воссоздать полет на BBC Micro было не так-то просто, но вы справились с блеском...

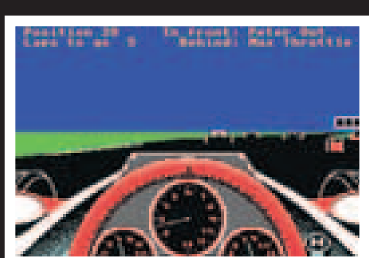
ДК: Собственно, о нем я и мечтал с тех самых пор, как купил домашний ПК. Вместо этого у меня получился Super Invaders, на котором я даже сумел заработать. Я предполагал, что и Aviator будет в конце концов издан компанией Acornsoft, поэтому начал относиться к проекту серьезнее – считал его дополнительной работой, а не хобби. Провозился с ним целый год. Это был первый мой опыт в написании кода симулятора, работающего в реальном времени. Кроме того, пришлось изучить физические принципы полета и технические характеристики «Спитфайра».
Я был очень увлечен программированием игр, но вскоре понял, что ради этого мне рано или поздно придется оставить основное место работы. На Aviator я тратил все вечера и выходные дни, и при этом не получал за свои труды ни копейки, рассчитывая что по завершении проекта



Платформа: BBC Micro
Год: 1984
Издатель: Firebird

REVS

Не так важно, что в оригинальной версии Revs была только одна трасса; все равно, эта игра – очень важное достижение индустрии. Если забыть на минуту об устаревшей графике, она сразу же окажется очень увлекательной. Трасса в Сильверстоуне воссоздана с кропотливой точностью (особенно если учесть ограничения платформы), а самые же важные достоинства Revs – реалистичная физическая модель и умный AI. Впрочем, это отличительная черта всех игр Краммонда. Улучшенная версия Revs выходила на Commodore 64 – в ней было на одну трассу больше, а еще три достались переизданию гонки на BBC Micro.



♦ В оригинальной версии Revs была всего одна трасса! И никто ведь не жаловался.

мне за него заплатят. Терпение моей жены иссякало, да и начальство было недовольно. Aviator поступил в продажу, и руководство Acornsoft попросило сделать автосимулятор. Предполагалось сотрудничество с гонщиком «Формулы 3», которого компания спонсировала, – Дэвидом Хантом





(брат чемпиона мира по «Формуле 1», Джеймса Ханта). Я быстро согласился, уволился с работы и стал рассчитывать исключительно на доходы от создания игр.

? Расскажите немного о Revs. Как много времени вы потратили на проект?

ДК: В сумме на Revs ушел целый год. Мне нужно было создать физическую модель гонок и одновременно сделать графический движок, который бы выводил достаточно продвинутую на тот момент 3D-графику. К счастью, у меня была возможность посещать команду F3 Дэвида Ханта в Силверстоуне, и я насмотрелся на саму машину и получил кучу ценной технической информации от механиков.

? Многие до сих пор играют в Revs (не так давно в Интернете хвастались новым рекордом – 1:23.8 на трассе в Сильверстоуне). Почему, как думаете, до сих пор она не надоедает?

ДК: Я смотрю сейчас на игру и думаю: как же она примитивна! Но в давние времена мне очень нравилось мчаться вперед, с трудом вписываясь в повороты, и даже графика казалась великолепной. Мне кажется, в голове тогда не укладывалось, что разрешение и цветовая палитра могут быть лучше. Если происходящее на экране более-менее смахивает на правду, а сама игра – увлекательна, то сознание человека самостоятельно домысливает детали и составляет вполне привлекательную картинку. Поэтому мне кажется, что если геймплей хорош, люди обязательно будут играть и получать удовольствие.

? Когда вы начали сотрудничать с компанией Firebird?

ДК: Когда я закончил Revs для BBC Micro, мы с руководством Acornsoft решили, что стоило бы перенести гонки на Commodore 64, раз уж там стоял такой же процессор 6502. К сожалению, его тактовая частота была в два раза меньше, чем у BBC, поэтому пришлось переписать значительную часть кода. Я постарался восполнить недостаток производительности ЦПУ за счет большего объема оперативной памяти. Однако, когда я закончил работу над проектом, выяснилось, что Acornsoft передумала издавать порт. Ведь компания создавалась для продвижения Acorn Computers, а Commodore 64 они не занимались. Поэтому я договорился с Firebird, подразделением British Telecom.

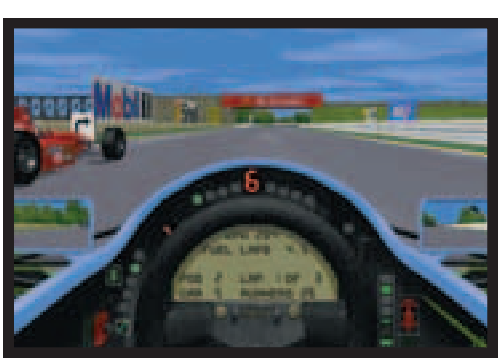
? После выхода Revs Plus на C64, вы опять вернулись к BBC Micro и выпустили улучшенную версию с несколькими новыми трассами. Вас очень сильно попросили сделать сиквел?

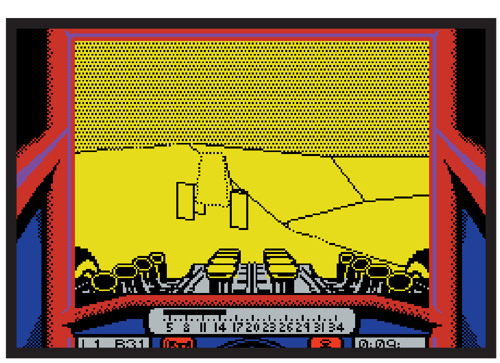
ДК: К тому времени если и просили, то не меня. Firebird общалась самостоятельно с Acornsoft по всем вопросам касательно Revs. Кстати, сразу после издания Revs на Commodore 64, Acornsoft вовсе перестала заниматься играми. Я тогда доводил до ума The Sentinel. Оказавшись без спонсора, я показал свой проект Firebird и моментально подписал контракт с этой компанией.

? Вот мы и добрались до The Sentinel...

ДК: Мне пришла в голову идея создать трехмерный ландшафт, по которому можно было бы свободно перемещаться. Но так, чтобы всю картинку не пришлось бы еще и быстро отрисовывать в реальном времени. Ведь, если отрендерить сцену с нужной точки обзора заранее, а потом уже выдать на экран, не так важно, сколько времени займет работа. Так можно получить красивый

«ЕСЛИ Я ВДРУГ ВИЖУ ХОРОШУЮ ИДЕЮ В ЧУЖОЙ ИГРЕ, ТО НАРОЧНО НЕ ВОПЛОЩАЮ ЕЕ В СВОЕЙ. ТАК ИНТЕРЕСНЕЕ».





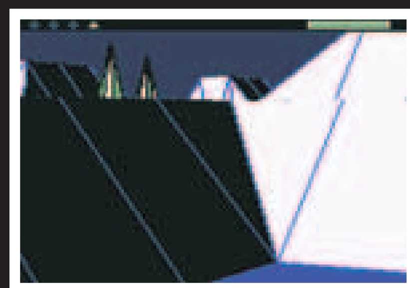




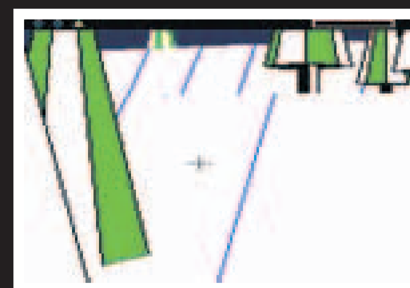
THE SENTINEL

Платформа: Amiga, C64
Год: 1986
Издатель: Firebird

Достаточно необычный проект для Краммонда, специалиста по гонкам. The Sentinel часто называют одним из первых примеров умелого использования трехмерной графики. В какой-то степени она похожа на пазл или настольную игру. Главный герой – робот, который умеет обозревать окрестности и выполнять ограниченный набор команд – например, перерабатывать встретившиеся объекты в энергию, создавать свои клоны и переселяться в них. Ходить туда-сюда на своих ногах он не может. Задача – шаг за шагом добраться до вершины уровня и поглотить его стража (собственно Sentinel), до последнего момента оставаясь незамеченным для врага.
The Sentinel исключительно медленно работал на 8-битных компьютерах, но геймеры готовы были терпеть это. Настоящая классика!



♦ Конек Краммонда – симуляторы. А вот The Sentinel – проект очень необычный. Трехмерная игра в прятки?



♦ Концепция The Sentinel достаточно проста, но геймеры были готовы часы проводить в ее волшебном мире.

пейзаж на слабых машинах, вроде BBC Micro и C64. Я придумал технологию, при помощи которой только часть картинки необходимо обновлять в реальном времени, а остальное просчитывается заранее. Разобравшись с графикой, я выкроил время для размышлений о геймплее. Создал ландшафт, отработал передвижение по нему, и игра начала приобретать знакомые сейчас нам очертания. Я сделал ставку на идею, что самое главное в The Sentinel – точка обзора, и ей был подчинен игровой процесс.

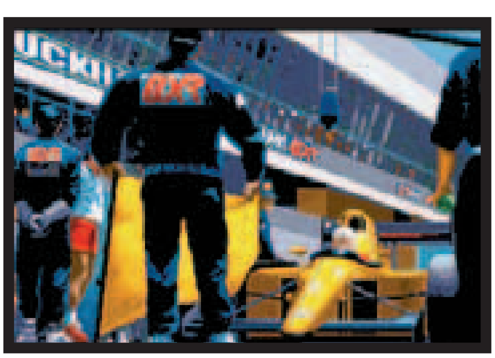
? Как вы отнеслись к тому, что Firebird в результате был продан?

ДК: Это было не так важно. British Telecom решила отказаться от издания игр и продала все права на проекты Firebird и Rainbird компании Microprose. Мне, правда, пришлось подписать новый контракт, но я только обрадовался.
Microprose была широко известна своими симуляторами, и мне хотелось поработать на эту компанию.

? Когда вам впервые пришла в голову идея Stunt Car Racer?

ДК: Концепция Stunt Car шлифовалась в течение нескольких месяцев. Поначалу я задумывал игру, где некий автомобиль с большими колесами катался бы по пересеченной местности. Экспериментируя, я выяснил, что веселее всего получается, когда машина на большой скорости заезжает на трамплин и красиво с него летит. Тогда я сделал ландшафт плоским и разместил на нем несколько искусственных трамплинов. Следующая задача состояла в том, чтобы геймер не потерялся на пути от одного к другому – так была проложена трасса. И все же оставалась опасность, что геймер попросту съедет с нее и потеряется. Тогда я приподнял трассу над окружающей местностью и отказался от ограждений. Мне не хотелось делать еще одни гонки, где достаточно хотя бы как-то вписаться в поворот, не слишком-то беспокоясь о штрафе по скорости. В моей игре можно легко свалиться вниз или угодить в яму на трассе, не подпрыгнув в нужный момент. Здесь необходимо быть осторожным.
Я примерял к игре несколько названий вроде «Stunt Buggy» и, в итоге, остановился на варианте «Stunt Car». Поначалу казалось, что лучше заставить геймера соревноваться с таймером, но позже понял, что ему гораздо увлекательнее просто гонять по трассе и в ус не дуть. Так название разрослось до «Stunt Car Racer». Еще я нашел время на программирование мультиплеерного режима для двух компьютеров, соединенных в сеть. Мне казалось, что это будет интересно; к тому же, хотелось попробовать свои силы в решении такой нестандартной задачи. В результате игра отняла у меня почти три года жизни.
В одном из игровых журналов я прочитал, что якобы источником вдохновения послужила игра Hard Drivin' от Atari, но это совсем не так. Stunt Car Racer уже была наполовину готова, когда я впервые услышал об Hard Drivin', Да и то я увидел лишь несколько скриншотов, от которых толку было мало. Более того, я не раз ловил себя на том, что если вижу хорошую идею в чужой игре, то нарочно не воплощаю ее в своей, потому что мне хочется делать оригинальные вещи. Именно поэтому, со времен Super Invaders, я всегда старался не следить за тем, что делают другие. Иначе получалось, что я сам на себя накладываю ограничения. Поэтому если мне в голову приходило что-то занятное, и я это делал, а потом узнавал, что не стал первооткрывателем – что ж, это не страшно. Сам я знаю, что ни у кого ничего не украл.

? До сих пор Stunt Racer считается одним из лучших примеров того, как надо создавать у геймера ощущения высоких скоростей и большой высоты. Как это удалось сделать? Почему игра до сих пор популярна?







FORMULA ONE GRAND PRIX

На пару со Stunt Car Racer, Formula One Grand Prix – проект, который сделал имя Краммонда известным всем поклонникам настоящих автосимуляторов. Интересно, что журнал Amiga Power был настолько поражен игрой, что разработчика начал уважительно именовать «сэр Джефф», хоть титул рыцаря никто ему не присваивал. Когда понимаешь, насколько глубок геймплей Grand Prix, с трудом можно поверить в то, что Краммонд сумел сотворить это чудо практически в одиночку. Конечно, поклонники аркадных развлечений вряд ли воодушевились необходимостью всерьез учиться водить гоночный автомобиль, но настоящие ценители достоверной физики в один голос твердят, что лучше симулятора нет и не было никогда. Краммонд двенадцать лет занимался сериалом – Grand Prix 4 вышла на PC в 2002 году. Этими пятью играми разработчик совершил революцию среди симуляторов гонок «Формула 1». Мы пока не знаем точно, ждет ли нас шестая, но надеемся на лучшее.



F1GP совершила огромный шаг вперед по отношению к Revs и стала вершиной достижений Краммонда.

Платформа: Amiga, Atari ST, PC
Год: 1992
Издатель: Microprose

ДК: Я думаю, что чем лучше геймплей, тем больше востребована игра. Я потратил очень много времени на создание такой модели управления, чтобы машина была подвластна человеку при любом раскладе. Мне кажется, удалось отлично сбалансировать такие элементы, как повреждения автомобиля и буст скорости.

? Столкнулись ли с какими-то препятствиями при создании 8- и 16-битных версий Stunt Car Racer?

ДК: Сначала я выпустил игру на C64, а затем занялся Atari ST и Amiga. Но пока я над ними корпел, Пит Кук уж перенес ее на Spectrum, а Тим Анселл – на PC. Может, им было бы проще дождаться меня, но они отлично справились и самостоятельно. Между прочим, я очень радуюсь успехам Тима в последние годы – он работал над сериалом Total War, занимался графикой для телепередач. Молодчина!

? Что случилось с проектом Stunt Car Racer Pro?

ДК: К сожалению, Stunt Car Racer Pro официально отменен. Студия Lost Toys закрылась. Я целый год честно пытался найти других людей, но в итоге все-таки признал поражение.

? Понравилось ли то, как Stunt Car Racer стала выглядеть на 16-битных платформах?

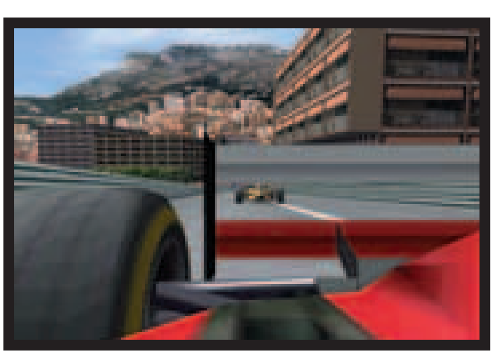
ДК: Разумеется! Мне всегда нравилось переходить на более мощные системы, потому что они позволяют делать штуки, которые раньше были совершенно невозможны.

? Когда вы заинтересовались гонками «Формула 1» и решили взяться за F1GP?

ДК: Любовь к машинам зародилась еще во времена Revs. Я вдруг обнаружил, что смотрю телепередачи о гонках и слежу за карьерой лучших спортсменов «Формулы». Мне очень нравились Манселл, Прост и Сенна. И я знал, что рано или поздно создам собственный симулятор F1. Однажды мне позвонили из Microprose и сообщили, что команда McLaren ищет сотрудничества с издательством; понятное дело, что делать игру о ее подвигах было поручено мне. В то время McLaren была лидером, и я был очень рад, что именно она вышла на нас. Увы, контракт с ней Microprose так и не подписала, но пока шли переговоры, я уже с головой ушел в Formula One Grand Prix. Было глупо бросать проект на полпути, поэтому Microprose дала добро на его завершение. Пусть даже без ссылок на McLaren.

? На игру вы угрохали очень много времени...

ДК: Да, как и в случае с Stunt Car Racer, разработка заняла три года, и буквально каждая мелочь в игре потребовала от меня значительных усилий. Мне пришлось сделать с нуля графический движок, физическую модель машины, искусственный интеллект для водителей, реализовать звук, придумать структуру трасс, систему пит-стопов, добавить маршалов, убирающих с дороги разбитые автомобили... К счастью, всем этим я занимался не в одиночку. Например, я сам сделал только одну трассу, а остальные



Знаменитая трасса в Монако, совсем как в жизни.



Графика Revs устарела, но геймплей до сих пор хорош.



Остановка в пит-стопах – неотъемлемая часть гонок.



♦ Естественно, на происходящее можно смотреть с любого угла.



♦ В самом начале машинку в Stunt Car Racer аккуратно опускали на трассу – именно такие моменты и придавали игре особенный шарм.

пятнадцать – мой шурин, Норман Серплюс (Norman Surplus). Система меню – работа Пита Кука из Microprose. Еще один мой шурин занимался бета-тестированием игры. Так я освободил себя от рутинной работы и, в итоге, собрал отличную команду.

? Наверное, вас очень обрадовали хвалебные рецензии на игру...

ДК: Еще бы! Очень хорошо, что я сделал не просто еще один симулятор популярного развлечения, а нечто совершенно новое и очень привлекательное для геймеров.

? Работа над сиквелом заняла еще три года. Почему так долго?

ДК: Вообще говоря, каждый новый проект сериала F1 готовился примерно три года. Очень много времени отнял графический движок. Например, я хотел добавить текстуры моделям машинок и трасс. Что касается симулятора, то изменилась модель соприкосновения покрышек с асфальтом, работы тормозной системы. Игра научилась вести телеметрию машин, а сами автомобили ломались при столкновениях. В случае с GP2 мне здорово помогал Пит Кук, Норман по-прежнему занимался трассами, а Дэвид пробовал все новые и новые версии, отслеживая ошибки и помогая совершенствовать производительность. Настоящая командная работа!

? К Formula 1 Grand Prix 3 отношение прессы было сдержанным; не как к другим частям сериала. Как думаете, в чем дело?

ДК: Вспомните, в каком восторге все были от первой части. Даже пять лет спустя ее слава гремела так же громко. Когда вышла Grand Prix 2, геймеры изумились, как сильно сериал продвинулся вперед. Поэтому от Grand Prix 3 изначально ждали слишком многого, что не вполне оправдалось. К тому же, к выходу Grand Prix 3 графика в игре могла показаться устаревшей на фоне других гонок. Многие усовершенствования геймплея в GP3 не были очевидными, потому что касались физической модели и AI.

? В итоге великолепный Grand Prix 4 заставил замолкнуть всех критиков. Кстати, а куда подевался обещанный порт игры на Xbox?

ДК: Версия для Xbox была практически завершена – мы даже показывали ее журналистам. К сожалению, как только в продажу поступил PC-вариант Grand Prix 4, издательство Infogrames решило закрыть проект Grand Prix и разогнать нашу студию. Конечно, я очень сильно переживал, но, в конце концов, они были вправе сделать это. Ведь мы рисковали их деньгами.

? Сериал более всего известен своим великолепным физическим движком. Как много времени было потрачено конкретно на него?

ДК: Так как с каждой новой игрой в него вносились принципиальные изменения, можно сказать, что все двенадцать лет существования сериала. Вплоть до Grand Prix 4.

? Вы очень редко удостаиваете своим вниманием прессу. Почему?

ДК: За все эти годы я дал несколько интервью... Дело не в том, что я не люблю журналистов. Просто обычно я с утра до вечера корплю над кодом игр, и у меня совсем нет времени на что-либо другое.

? А чем занимаетесь прямо сейчас?

ДК: Будете смеяться, но отвечаю на ваши вопросы. Что касается новых игр, то я могу посоветовать только одно: подождите немного, и сами все увидите.

? Как великий Джефф Краммонд предпочитает проводить свободное время?

ДК: Обычно с семьей. Если времени уж очень много, то могу поиграть в теннис, гольф или покер. Что касается компьютерных игр, то сейчас я пытаюсь научиться управлять самолетом при помощи Microsoft Flight Simulator.

? Что вы думаете об интересе к ретро-играм, который никак не угасает у геймеров?

ДК: Мне кажется, что старые игры очень дружелюбны к геймеру. Я имею в виду, что каждый может просто сесть и начать получать удовольствие, а вот новые проекты требуют длительного времени для освоения. К тому же, в старых вещах геймплей разнообразнее. В наши дни работа над игровым проектом требует огромных бюджетов, и далеко не все издатели рискуют вкладывать средства в принципиально новые идеи. Им проще раз за разом использовать зарекомендовавшую себя концепцию.

? И, наконец, как относитесь к тому, что журнал Amiga Power назвал вас «сэром Джеффом»?

ДК: Понятно, что они решили польстить, и относиться серьезно к «титулу» не стоит. Но таким образом было отмечено качество моей работы, и за это я благодарен Amiga Power. ■

«В СТАРЫХ ИГРАХ ГЕЙМПЛЕЙ РАЗНООБРАЗНЕЕ. СЕЙЧАС НЕ ВСЕ ИЗДАТЕЛИ РИСКУЮТ ВКЛАДЫВАТЬ СРЕДСТВА В НОВЫЕ ИДЕИ».

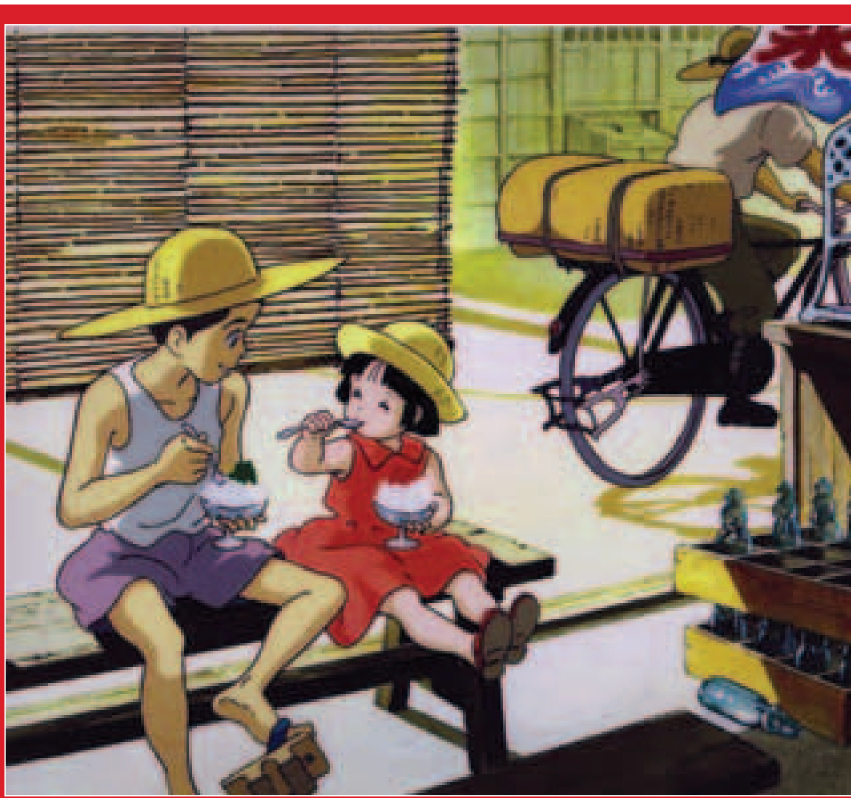
Выпуск подготовил:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ Аниме: Могила светлячков ■ Режиссер: Исао Такахата, 1988 ■ Студия: Studio Ghibli ■ Издатель: MC Entertainment ■ Наш рейтинг: ★★★★☆

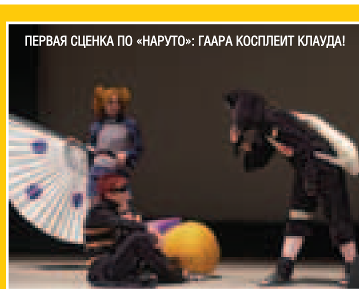
Тех, кто думает, что все аниме – сплошь порнография и насилие, волшебные девочки и гигантские боевые роботы, надо в принудительном порядке заставлять смотреть «Могилу светлячков». Это фильм, бесконечно отличный от обычных японских мультфильмов. Если на одном полюсе поместить самое детское и забавное аниме (скажем, историю про Дораемона, механического кота из будущего), то «Могила светлячков» окажется точно на противоположной стороне. Это ни в коем случае не тот фильм, с которого нужно начинать знакомство с аниме. Это фильм, рассказывая о котором авторы чаще всего понимают, что у них нет слов описать происходящее на экране. Профессиональные критики сравнивают его со спилберговским «Списком Шиндлера», и даже те, кому лента нравится, побаиваются ее пересматривать, чтобы не расплакаться. Прежде чем показывать такой фильм детям, стоит серьезно подумать, готовы ли они к этому и нужно ли им вообще смотреть драму, которая, возможно, останется в их памяти на десятки лет.

«Могила светлячков» была создана в конце восьмидесятых на известнейшей Studio Ghibli. Автор сценария и режиссер фильма Исао Такахата, один из ближайших друзей плодовитого Хаяо Миядзаки, работал бок о бок с мастером над добрым десятком лент. К примеру, именно Такахата продюсировал Laputa: Castle in the Sky и Nausica of the Valley of the Wind, которые многие считают лучшими фильмами Миядзаки. «Могилу светлячков» тогда снимали не для большого экрана, а в первую очередь ради ее будущего образовательного значения. Несуетная, серьезная и поучительная «Могила светлячков» действительно была закуплена многими школами на пару с легкомысленным детским «Моим соседом Тоторо». И сегодняшнее поколение молодых японцев воспитано именно на этих фильмах, а не на коммерческом ширпотребе вроде Fullmetal Alchemist или Gundam Seed. Ведь раньше и трава была зеленее, и небо голубее, не правда ли? Неправда, отвечает нам Исао Такахата. Действие своего фильма он переносит во времена Второй ми-

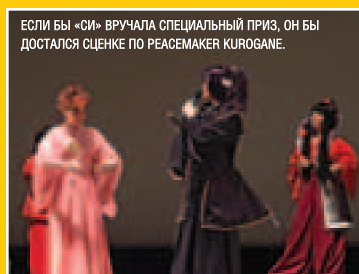


КАК МЫ ПОПАЛИ В АНИМАТРИЦУ

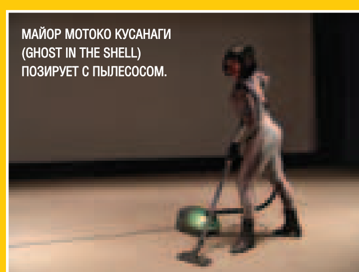
Московский фестиваль Animatrix проходит в столице уже в четвертый раз. Двадцать девятого января он собрал в зале Центрального дома предпринимателя всех, кто интересуется косплеем, караоке, японским роком (джей-роком), аниме и видеоиграми. Год от года «Аниматрикс» привлекает к себе все больше внимания: в этот раз фестиваль посетило более тысячи человек, а косплей-сценки с участием сразу десяти человек и вовсе перестали быть редкостью. На праздник съехались гости из Петербурга и Барнаула, Новосибирска и Ростова-на-Дону, Твери и Волгограда. Популярность мероприятия настолько велика, что многие жаждущие попасть в зал были вынуждены возвращаться домой несолоно хлебавши: в свободную продажу поступило лишь весьма ограниченное количество билетов, а большая их часть была забронирована организаторами для участников и приезжих. Несмотря на то что многим зрителям пришлось стоять в проходах или сидеть на полу перед сценой, мы с радостью признаем фестиваль удачным. Зрители вживую увидели героев Naruto, Fullmetal Alchemist, Fushigi Yuugi, Gundam Seed, «Рубак», «Изгнанника», «Шагающего замка» и еще доброго десятка аниме и видеоигр (в том числе Final Fantasy VII и Tekken 5), о чем «СИ» предлагает вам небольшой фотоотчет. Официальный сайт конвента, где можно подробнее узнать о прошедшем (и о будущих) «Аниматриксах»!: http://animatrixcon.narod.ru. Теперь – готовимся к весеннему шестому воронежскому аниме-фестивалю!


ПЕРВАЯ СЦЕНКА ПО «НАРУТО»: ГААРА КОСПЛЕИТ КЛАУДА!

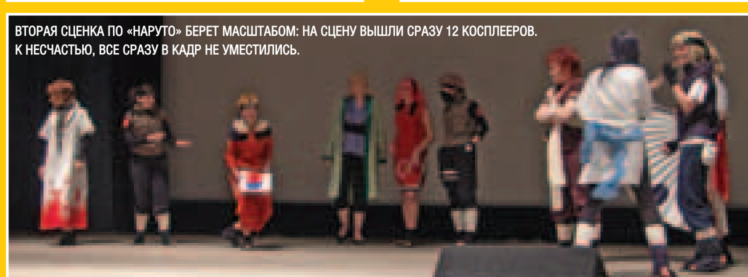

ПОЧЕТНЫЙ АЛХИМИК РОЙ МУСТАНГ – ПРЕКРАСНЫЙ ОБЪЕКТ ДЛЯ ШУТОК.


ЕСЛИ БЫ «СИ» ВРУЧАЛА СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗ, ОН БЫ ДОСТАЛСЯ СЦЕНКЕ ПО PEACEMAKER KUROGANE.

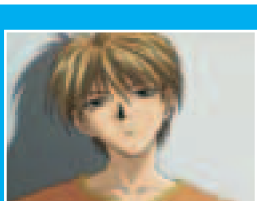
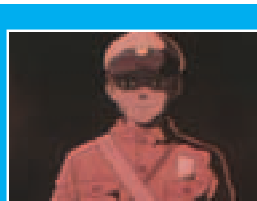
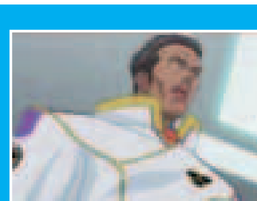
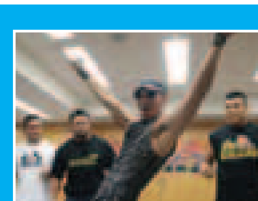

НА СЦЕНЕ ВЫЯСНЯЮТ ОТНОШЕНИЯ ГИГАНТСКИЕ БОЕВЫЕ РОБОТЫ.


МАЙОР МОТОКО КУСАНАГИ (GHOST IN THE SHELL) ПОЗИРУЕТ С ПЫЛЕСОСОМ.


КОНКУРС ТВОРЧЕСКИХ РАБОТ: САМОДЕЛЬНЫЕ ЗОМБИ ИЗ RESIDENT EVIL 2!


ВТОРАЯ СЦЕНКА ПО «НАРУТО» БЕРЕТ МАСШТАБОМ: НА СЦЕНУ ВЫШЛИ СРАЗУ 12 КОСПЛЕЕРОВ. К НЕСЧАСТЬЮ, ВСЕ СРАЗУ В КАДР НЕ УМЕСТИЛИСЬ.

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

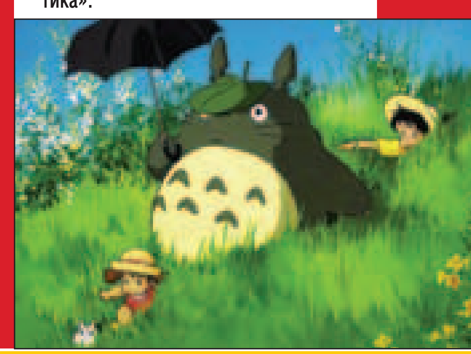





На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип Vulnerable Angel, смонтированный из сцен аниме Angel Sanctuary на музыку группы Roxette; российский трейлер фильма «Могила светлячков», трейлер нового сериала Robotech: The Shadow Chronicles; официальный клип на композицию Young Man популярного японского комика и исполнителя Масаки Сумитани, ныне известного под псевдонимом Hard Gay.

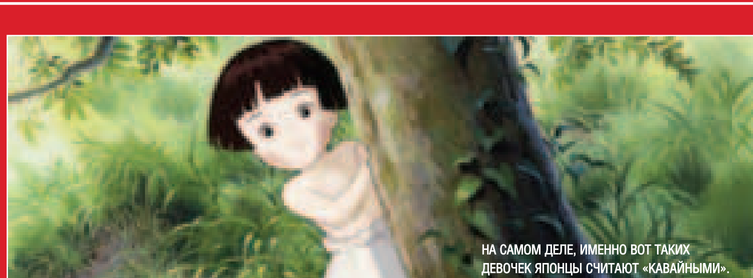
SUPER ShortNews Turbo EX EDITION

▶ Многие удивляются, когда узнают, что в Японии словечко «отаку» является чуть ли не ругательным. И вот почему: недавно завершился процесс над Цутому Миядзаки. Прогремевший на всю страну «отаку-убийца» был арестован пятнадцать лет назад, после того как убил и расчленил четверых девочек в возрасте от четырех до семи лет. После убийства Цутому отправлял родным жертвы фотографии и части тел. Когда маньяк был арестован, в его доме было найдено шесть тысяч дисков с «аниме для взрослых», и, по заключению психологов, преступник был одержим желанием собрать коллекцию видеозаписей трупов девочек.
Во время судебного процесса Цутому не изменил своему образу жизни: в тюрьме он целыми днями читал мангу и смотрел аниме по телевизору. Отец маньяка не вынес стыда и совершил самоубийство, в сам Миядзаки был приговорен в 1997 году. Теперь, после многочисленных апелляций, Верховный суд признал решение справедливым и действительным. Самого известного отаку Японии ждет смертная казнь.

▶ На этом нынешние злоключения не заканчиваются. Малайзийская газета Bahasa Malaysia опубликовала на первой полосе огромную статью об аниме, где черным по белому было сказано следующее: «анимационные фильмы, где изображаются порнографические сцены, называются аниме».
К счастью, более разумные люди мгновенно завалили редакцию звонками и письмами, и скандал быстро замяли, но факт остается фактом. Уровень репортажей об аниме и в российской прессе оставляет желать лучшего.
Мы ждем не дождемся подобных откровений на первой полосе, скажем, «Комсомольской правды» и иллюстрируем эту новость картинкой из самого непотребного «китайского порнографического мультика».

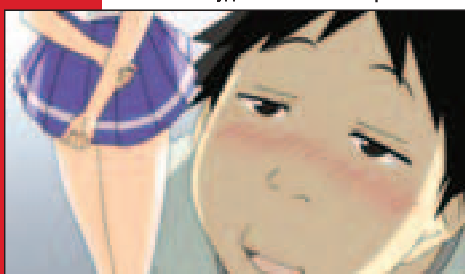


ровой – не той войнушки, которую показывают в героических компьютерных и видеоиграх, а Второй мировой, какой ее видели мирные жители. Они за весь фильм ни разу не упоминают, с кем воюют. Им все равно. Их враги – война, нищета, голод и болезни. Мы видим жизнь двух детей, брата и младшей сестры, в Кобе. Их мать погибает во


НА САМОМ ДЕЛЕ, ИМЕННО ВОТ ТАКИХ ДЕВОЧЕК ЯПОНЦЫ СЧИТАЮТ «КАВАЙНЫМИ».

Super ShortNews Turbo EX Edition

В продолжение темы: издательство Ohta Books выпустило книгу Ken Otaku Ryu («Ненавижу отаку»). В последнее время в Японии начали терпимее относиться к отаку, считая их безобидными чудиками, а не свихнувшимися полудурками. Автор Ken Otaku Ryu развенчивает этот миф и обращает внимание читателя на голых десятилетних девочек, которыми пестрят страницы многих японских аниме-журналов, а также на дискриминацию женщин в каждом втором аниме. И мы, пожалуй, никак не будем это комментировать.



Прочие удручающие новости. Рынок журналов манги в Японии за прошлый год сократился на семь процентов. Проще говоря, японцы теряют к ним интерес. Упали тиражи практически всех изданий. Лучше всех держится бесконечно популярный Shonen Jump Weekly, сдавший всего на полтора процента, а сильнее всего досталось девчачьему Ribon Magazine, который потерял аж четверть тиража.

Но не все так плохо! Потому что компания Jast USA, которая уже семь лет выпускает японские порнографические игры на английском языке, сообщает, что за пределами Страны восходящего солнца впервые будет издан яойный «симулятор знакомств». То есть, все то же самое, что в обычном эротическом квесте, только без девочек, но с пламенной мужской дружбой. Игра Falsely Accused - Enzai прямо сейчас продается на сайте http://www.jastusa.com за сорок долларов США, а в скором времени компания намерена расширить линию яойной продукции, выпустив игру Perfect Obedience - Zettai Fukuju Meirei.





ДЕТСКИЕ РАДОСТИ И ГОРЕСТИ ИЗОБРАЖЕНЫ В ФИЛЬМЕ БЕЗ ПРИКРАС, ТАКИМИ, КАКИЕ ОНИ ЕСТЬ.

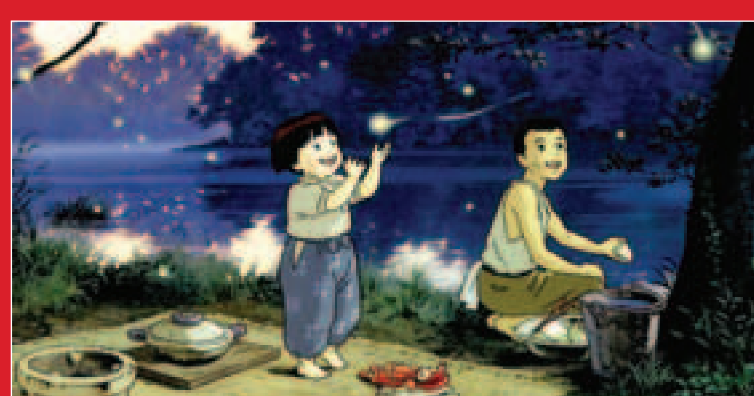
время бомбардировки, их отец служит на флоте. Взрослые слишком заняты, им и самим непросто найти пропитание, и кормить два лишних голодных рта дураков нет. В отчаянии дети отправляются жить к тете, но и той нет до них дела. Тогда они принимают решение уйти от жестокого мира и жить вдвоем в пещере у реки, но скоро разруха доберется и до них, и дети будут вынуждены воровать еду, чтобы хоть как-то прожить...

В фильме не приукрашивается действительность, не льется антимилитаристская пропаганда. Мы видим изнанку войны глазами ее самых страшных жертв – детей. «Могила светлячков» основана на реальных событиях, которые изложил в одноименной автобиографической книге Акиюки Носака. Писатель не сумел уберечь сестру в тяжелое время, и его история – в первую очередь раскаяние и признание собственных ошибок, ведь если бы мальчишка не пошел на принцип и остался жить у сварливой, но зажиточной тетки, финал мог бы не быть таким печальным. Мотив самобичевания незаметен в фильме: Исао Такахата изменил концовку, придав фильму сильное антивоенное звучание.

Если вы, как мы, считаете, что искусство должно приносить радость, то к «Могиле светлячков» вам лучше не подходить за версту. Это не тот фильм, который можно смотреть за едой или урывками. Это картина, которая начинается как обычная история из жизни, беспристрастно показывает ужас потери матери, жестокость взрослых и нищенское положение детей. Даже анимацию Такахата сумел поставить так, что и она задает настроение: вы не увидите на экране разноцветных волос и огромных глаз-блюдец. Герои изображены спокойно, без прикрас, точно такими, какими они были в жизни. Оригинальная японская озвучка записана актерами, которые больше не работали ни над одним аниме – поэтому и голоса героев звучат более правдоподобно и лишены характерных переигрывающих интонаций. И чем более отрешенным становится повествование, тем страшнее кажется жестокая развязка.

А потом до «Могилы светлячков» добралось тлетворное влияние капитализма. В прошлом году на основе той же книги сняли игровой полнометражный фильм, показывающий происходящее с точки зрения тетки, которую война превратила из добродушной домохозяйки в бессердечную стерву. Ну, правильно. Кому еще интересно смотреть на мучения детей. Давайте лучше позырим остросоциальную драму с известной актрисой в главной роли. И, видя это современное прочтение «Могилы светлячков», лишний раз восхищаешься тем, какой смелый и взрослый фильм осилили на студии Ghibli, где обычно делают детские, волшебные и трогательные мультики.

P. S. И, пожалуй, последнее, что должен знать зритель картины. Изображая страдания простого народа в военное время, авторы както забывают упомянуть, что во Вторую мировую войну Япония вступила сама, и ее никто силком не тянул. Все мы помним, кто кого исподтишка ударил при Перл-Харборе. ■



Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает диск с аниме «Могила светлячков». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 марта.

Вопрос:

Принесла ли Япония извинения за подлую атаку при Перл-Харборе?

1. Да, принесла.
2. Нет, не принесла.
3. Принесла, но только за то, что не успела вовремя объявить войну.

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке). E-mail: banzai@gameland.ru



Очередной Победитель!

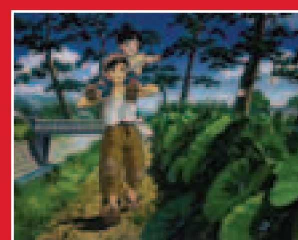
Первый DVD с аниме «Приключения Джинга» получает Александр Мешков из Оренбурга. Инспектора Зенигату в мексиканском дубляже Lupin III звали инспектором Зуненисигой.

Могила светлячков

■ **Режиссер:** Исао Такахата, 1988 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★☆ ■ **Регион: Россия**



«Последние дни Второй мировой войны. Американская авиация бомбит беззащитные японские города. В водоворот людского хаоса и каждодневного кошмара попадают 14-летний Сэйта и его сестра Сэцуко. Понеся самую горькую утрату – потерю близких, они остались совсем одни. Юный мальчик в одночасье становится взрослым, столкнувшись с жестокостью мира» – вещает аннотация на обратной стороне диска. Про замечательный фильм мы уже рассказали достаточно, пора отдать должное российскому изданию. Обычная тоненькая коробочка от MC Entertainment, японская и русская озвучка в формате 5.1, русские субтитры. Из достойных упоминания бонусов на диске – только десятиминутная лента о создании фильма, по традиции непереведенная. Учите японский, уважаемые зрители.

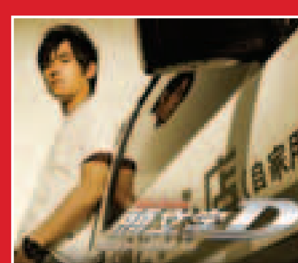


Initial D. Special Edition

■ **Режиссер:** Алан Мак, Эндрю Лау, 2005 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★☆ ■ **Регион: США**



Initial D – огромная, прекрасно нарисованная гоночная манга с первоклассным сюжетом. На ее основе было создано четыре сезона анимационного сериала Initial D и несколько побочных историй, а в прошлом году гонконгские режиссеры Алан Мак и Эндрю Лау купили права и сняли игровой полнометражный фильм с поп-идолом Джеем Чоу и красавицей Энн Судзуки в главных ролях. Для Гонконга это примерно раз в десять круче, чем для нас «Дневной дозор»: за первые десять дней показа полнометражный Initial D отхватил кассовых сборов в три с лишним раза больше, чем последний эпизод «Звездных войн». И только из-за отсутствия евробита (музыки, которая играла во всех аниме-сериалах Initial D) лента получает четыре звездочки, а не пять.

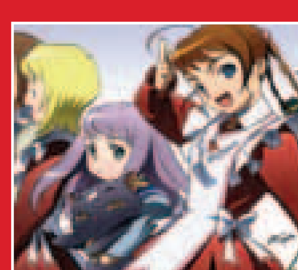


Mai-Otome. Volume 1

■ **Режиссер:** Масакадзу Обара, 2005 ■ **Наш рейтинг:** ★★★☆☆ ■ **Регион: Япония**



Японцы никогда не устанут снимать аниме про теток. Mai-Otome - продолжение Mai-HiME, мистического сериала про девушек, которые… да какая разница? Продолжение мистического сериала про девушек, и точка. Действие Mai-Otome происходит в альтернативной вселенной, где вдосталь новых героев, характеры старых знакомых подправлены под стать тенденциям рынка, а происходящее временами очень напоминает любой другой эпик на манер Sakura Wars. Восторженные отроки в Сети поют сериалу дифирамбы, а мы силимся найти в Mai-Otome хоть что-то, что всерьез отличало бы ее от прочих сериалов. Посредственная анимация, обычная озвучка, в меру таинственный сюжет, проверенные временем характеры – все это может привлечь только начинающего анимешника, который еще не догадался, что все такие сериалы снимаются по одному шаблону.



Миф
The Myth

Автор:
Денис «dN» Подоляк
dennn@totaldvd.ru



23 февраля
РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА

- **РЕЖИССЕР:** Стенли Тун
- **ЖАНР:** приключенческий экшн/комедия
- **В РОЛЯХ:** Джеки Чан, Тони Люн Ка Фэй, Ким Хи Сон, Сунь Чжоу, Маллика Шерават

Насладившись в начале прошлого года «Новой полицейской историей», мы договорились не терять надежды на возвращение «старого доброго Чана». И вот Джеки снова на экране. Однако если к мастерству кинозвезды никаких претензий нет, то плоды режиссуры Стенли Туна несколько разочаровывают.

Посвятивший всего себя археологии Джек и его друг Уильям, ученый-физик, отправляются в опасное путешествие, цель которого найти корни древней легенды. Им обоим не дает покоя предание, в котором неразрывно сплелись вымыслы и правда. К тому же Джеку постоянно снится странный сон, где он выступает в роли отважного генерала Менг Йи. Подданный императора династии Цинь, он спасает наложницу Ок-су, а затем пытается доставить своему умирающему господину лекарство, продлевающее жизнь... После череды невероятных приключений Джека осеняет смутная догадка: он и генерал Менг Йи – один и тот же человек... Бессмертие, левитация, корейская принцесса-наложница, индийские мастера рукопашного боя, злодеи, вышедшие прямиком из кунг-фу боевиков 80-х (изящная бородка, заложенная за спину рука, ноль эмоций на лице и белые одеяния прилагаются), эпические побоища времен династии Цинь, урбанистический ландшафт современного Гонконга – и поверх всего этого «блаалепия», как звездочка, венчающая новогоднюю елку, сверкает своим мастерством Джеки Чан. Как вы догадались, такой винегрет мгновенно приобретает жанровую неопределенность. Тут тебе и четкая любовная линия, и элементы экшна, и историческая драма, и фирменная «джекичановская» комедия, от которой недалеко и до кунг-фу боевика. К тому же повсюду рассованы явные и не очень кино-





цитаты и аллюзии (или пародии?) на известные хиты всех времен и народов – от «Крадущегося тигра» и «Героя» до «Индианы Джонса» и даже «Доспехов бога». Все то, на что другому режиссеру не хватило бы и пяти фильмов, Стенли Тун умудряется уместить в одном. Плохо ли? В принципе, Тун вполне сносно справился с этой задачей – спасибо и на том, что фильм не рассыпается на отдельные истории. Кстати, неплохой урок нашим кинематографистам, создавшим «Лучший Российский Блокбастер». Но стоило ли городить огород, где растет все, от картошки до фиников, когда можно выразить свои творческие устремления проще? Если «Миф» создан желанием Джеки Чана снять кино своей мечты, то мы вынуждены признать, что ранние его фильмы выглядели гораздо более искренними; а если это попытка Туна превзойти самого себя, то принадлежащие ему боевики середины 90-х по накалу страстей и стройности изложения «Мифом» не побиты. И о спецэффектах. Странно видеть «блуждающее» отверстие от пронзившего грудь меча, с сожалением взираешь на совершенно неудачные сцены с брыкающимся конем, просто отвратительно сработан прыжок с водопада – стоило совсем отказаться от «компьютерных» кадров или использовать старые методы, но не позволить грубым CG-поделкам портить хороший, в общем-то, фильм. ■





КИНОФАКТЫ

No pain, no gain
Схватка на конвейере, покрытом сильным клеем, или битва генерала Менг Йи против целого войска надолго запомнятся зрителю. А правдоподобие этих сцен, как обычно, достигалось трудолюбием Чана и его готовностью превозмочь любую боль ради отличного результата. На съемках «Мифа» Джеки успел получить колотую рану руки, упасть с коня и повредить позвоночник так, что не мог передвигаться до конца дня, и упасть с пятиметровой высоты (от страховочного троса актер отказался). Последнее «достижение», слава богу, не сказалось на здоровье актера – сцену можно видеть во время традиционной подборки неудачных дублей после окончания фильма.

Корейские трудности
Кореянка Ким Хи Сон, исполнившая роль Ок-су, разучивала китайский текст, запоминая свои слова на слух. В нескольких случаях даже приходилось слегка подправлять исходный сценарий, чтобы помочь Хи Сон, незнакомой с китайским, добиться правдоподобного произношения.

Многостаночник Тун
Когда Джек разговаривает в машине по телефону, на дисплее высвечивается «Stanley Tong». Интересно, что Тун, кроме режиссуры, также занимался сценарием «Мифа» и возглавлял команду каскадеров.

23 февраля
РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА

Гостиница
Hostel

■ РЕЖИССЕР: Эли Рот
■ ЖАНР: хоррор

■ В РОЛЯХ:
Джей Хернандес, Дерек Ричардсон, Эйтор Гудйонссон

В свое время вездесущие пионеры норовили приколотить красную звезду на каждый дом, где живет ветеран войны. А вот любой киношник наших дней готов продать душу? лишь бы получить заветное «Quentin Tarantino presents»...

Трое молодых друзей – исландец Оли и американцы Пэкстон и Джош – отправляются в Европу на поиски приключений. Если вы еще не знаете, чем можно заняться во время подобных путешествий, то приоткроем завесу тайны: развлечения для подобного рода «туристов» могут быть либо гастрономическими, либо эротическими. Поселившись в хостеле под Братиславой, они пускаются во все тяжкие: местные девушки бросаются на каждого иностранца, а что еще нужно 20-летнему парню? Сначала пропадает Оли, затем Джош. Разыскивая своих друзей, Пэкстон не только узнает ужасающие подробности их исчезновения, но и сам оказывается в беде...
Создатели фильма и кинопрокатчики «Гостиницы» расставили столько ловушек для непосвященного зрителя, что кажется, любой нормальный человек, ценящий ужасы за возможность вдоволь попугаться и, главное, безопасно получить хорошую порцию адреналина, столкнувшись с рекламой второго фильма Эли Рота, обязательно клюнет на одну из приманок – строчку «Тарантино представляет», сравнение с «Пилой», стильные постеры, наконец. Развеем морок: QT был всего лишь продюсером, а с «Пилой» фильм роднит общность жанра. Ну а постеры действительно хороши. Только это, увы, не спасает «Гостиницу» от заштампованности, вторичности, неправдоподобности и, что самое удивительное, отсутствия действительно страшных эпизодов – тошнотворное обилие крови и отсеченных конечностей еще никогда не гарантировало «ужастику» безоговорочный успех. ■



КИНОФАКТЫ

А ну-ка, дайте URL!
В трейлерах к фильму говорилось о том, что Hostel «основан на реальных событиях». Эли Рот утверждал, что он однажды наткнулся на тайский сайт, предлагающий провести «отпуск с убийством», где за $10 000 каждый желающий мог принять участие в пытках, а затем собственноручно умертвить жертву. По словам режиссера, он не удержался и показал этот сайт своему другу Тарантино, который предложил развить идею и использовать ее в новом фильме Рота.

Пятка Тарантино
В сцене с перерезанием ахиллесова сухожилия использовался тот же спецреквизит, что и на съемке фильма «Убить Билла. Часть 1» (сцена в госпитале).

Крови хоть залейся
При съемках «Гостиницы» было израсходовано около 700 литров крови, что в три раза превысило достижение Эли Рота во время производства его предыдущего фильма «Лихорадка» (Cabin Fever, 2002).

■ 2005 ■ UP Rus ■ 1,85:1 (анаморф) ■ DD 5.1 – русский (дубляж), английский ■ субтитры – английские русские (только бонусы) ■ бонусы: аудиокомментарии режиссера и продюсера, удаленные сцены, неудачные дубли, ролик гэгов

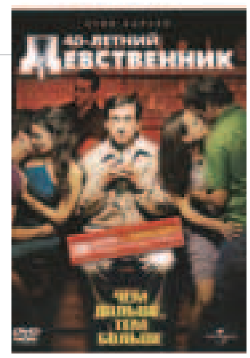
40-летний девственник
The 40 Year Old Virgin

■ РЕЖИССЕР: Джадд Апатоу
■ ЖАНР: комедия

■ В РОЛЯХ:
Стив Карел, Кэтрин Кинер, Пол Радд

В принципе, Энди Стицера можно было бы назвать счастливчиком. Дома у него собрана невероятная коллекция статуэток экшн-героев, а его работа интересна и разнообразна – Энди служит менеджером в магазине электроники. Одно «но»: в свои 40... как бы так помягче выразиться... Энди ни разу не познал женщину...
Прорыв 2005 года в области взрослых комедий «об этом». Вполне смешно, достаточно откровенно, однако временами чересчур стерильно. То ли мы совсем привыкли к «Американским пирогам», то ли история эта не так уж и весела: сегодня ты беспечно тратишь дни на PlayStation 2 и навороченный ПК, а лет через 20 вдруг узнаешь, что «Рандеву с незнакомкой» случается не только в игре...

ДИСК
«Загляденье» – это о качественной, насыщенной картинке, «заслушаться можно» – об отлично разложенном на 6 каналов отечественном дубляже. Закончен просмотр, вперед – в раздел бонусов, там тоже здорово! ■



■ 2000 ■ UP Rus ■ 2,35:1 (анаморф) ■ DD 5.1, русский (дубляж), английский ■ субтитры – английские, русские (бонусы) ■ бонусы: аудиокомментарии Скотта и Кроу; 2-й диск – документальный фильм "Сила и честь: Как создавался мир "Гладиатора"" (длительность – более 3 часов); 3-й диск – дополнительный архив

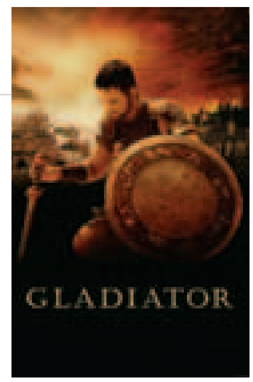
Гладиатор. Специальная расширенная версия. 3 DVD
Gladiator

■ РЕЖИССЕРЫ: Ридли Скотт
■ ЖАНР: исторический экшн/драма

■ В РОЛЯХ:
Рассел Кроу, Хоакин Феникс, Конни Нильсен, Оливер Рид, Ричард Харрис, Дерек Джейкоби, Джимон Хонсу

Безмерно преданный императору, генерал Максимус после смерти покровителя теряет семью, а сам оказывается за решеткой. Теперь смысл его жизни – месть. И бывший генерал становится гладиатором...
Да, он снял «Бегущего по лезвию бритвы». «Чужой»? Тоже его работа. Но спросите любого встречного о «самом-самом» фильме Скотта и вы услышите: «Гладиатор». Именно эта картина стала первой и лучшей в череде «новых пеплумов».

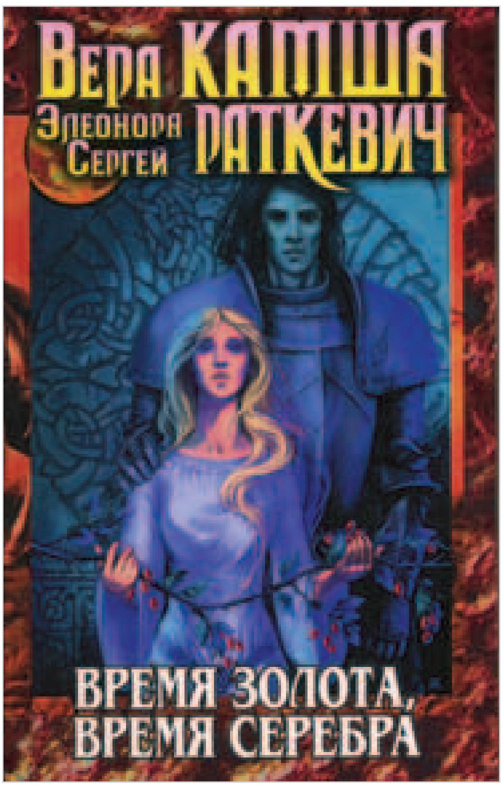
ДИСК
Покупайте без раздумий! Изображение кристально, насыщенно и объемно, а мощный и одновременно детальный звук воздвигает непроницаемую стену, отделяющую зрителя от реальности. По количеству дополнений это издание приближается к идеалу и может уверенно чувствовать себя даже рядом с «Властелином колец» и «Матрицей». ■





Ведущий рубрики: Константин «Wren» Говорун

Беллетризации голливудских кинолент давно обосновались на полках российских книжных магазинов. В ближайшем будущем за ними наверняка последуют и переводы англоязычных романов по мотивам популярных игр. Вот только почти все они отличаются совершенно ужасным качеством и непригодны не только для любителей развлекательного чтива, но даже и фанатов тех самых игр. Гораздо лучше покупать книги, созданные не по мотивам популярной RPG, а под впечатлением от нее же. Удовольствия получите гораздо больше. Например, роман Веры Камши отлично дополнит Heroes of Might & Magic V, а «Последний завет» поможет скрасить время в ожидании Fallout 3.



Вера Камша, Элеонора и Сергей Раткевич

«Время золота, время серебра»

■ **ЖАНР:** фэнтези
■ **ДАТА ВЫХОДА:** январь 2006 года

Если меня спросить, чем отличаются мужское и женское фэнтези, то я отвечу – насилием на страницах. Представители сильного пола обязательно вставляют в свои произведения сексуальные сцены с элементами принуждения и, пусть и с соблюдением цензуры, но красочно о них рассказывают. Зато насилие физическое – кровавые сражения и дуэли – описывается в основном в технических терминах. Обмен ударами между воинами, маневры армий на поле боя важнее, чем лужи крови и страдания умирающих. У женщин, что вполне логично, любви гораздо больше, чем грубого секса. Зато они не чураются подробно и со вкусом рассказывать об оторванных руках и ногах и моральном унижении побежденных.
«Время золота, время серебра» – сборник из трех повестей, который по праву можно отнести к женскому варианту историй о рыцарях и гоблинах, хотя последняя из них и была написана мужчиной. Вера Камша рассказала нам переиначенную на фэнтезийный лад историю о Жанне д'Арк, Элеонора Раткевич поведала, что сердца, которые навеки отданы погибшим любимым, может соединить дружба. Завершается книга «шпионским триллером» о противостоянии людей и гномов, заканчивающимся на столь благостной ноте, что все муки и страдания первых двух третей уходят на второй план.
За всю книгу не происходит ровным счетом ничего непредсказуемого, однако дочитав до последней страницы, я осознал: это совсем не так скучно, как обычно бывает у Веры Камши. А все потому, что жанр сменился с исторических хроник выдуманной страны на героическое фэнтези, где все события крутятся вокруг одного-двух основных персонажей. Сквозь призму их мировоззрения и подается сюжет о завоевательных войнах, дворцовых переворотах и расовой нетерпимости. И последнее: уж очень здесь злобны гномы. Профессор Толкиен бы не одобрил. ■

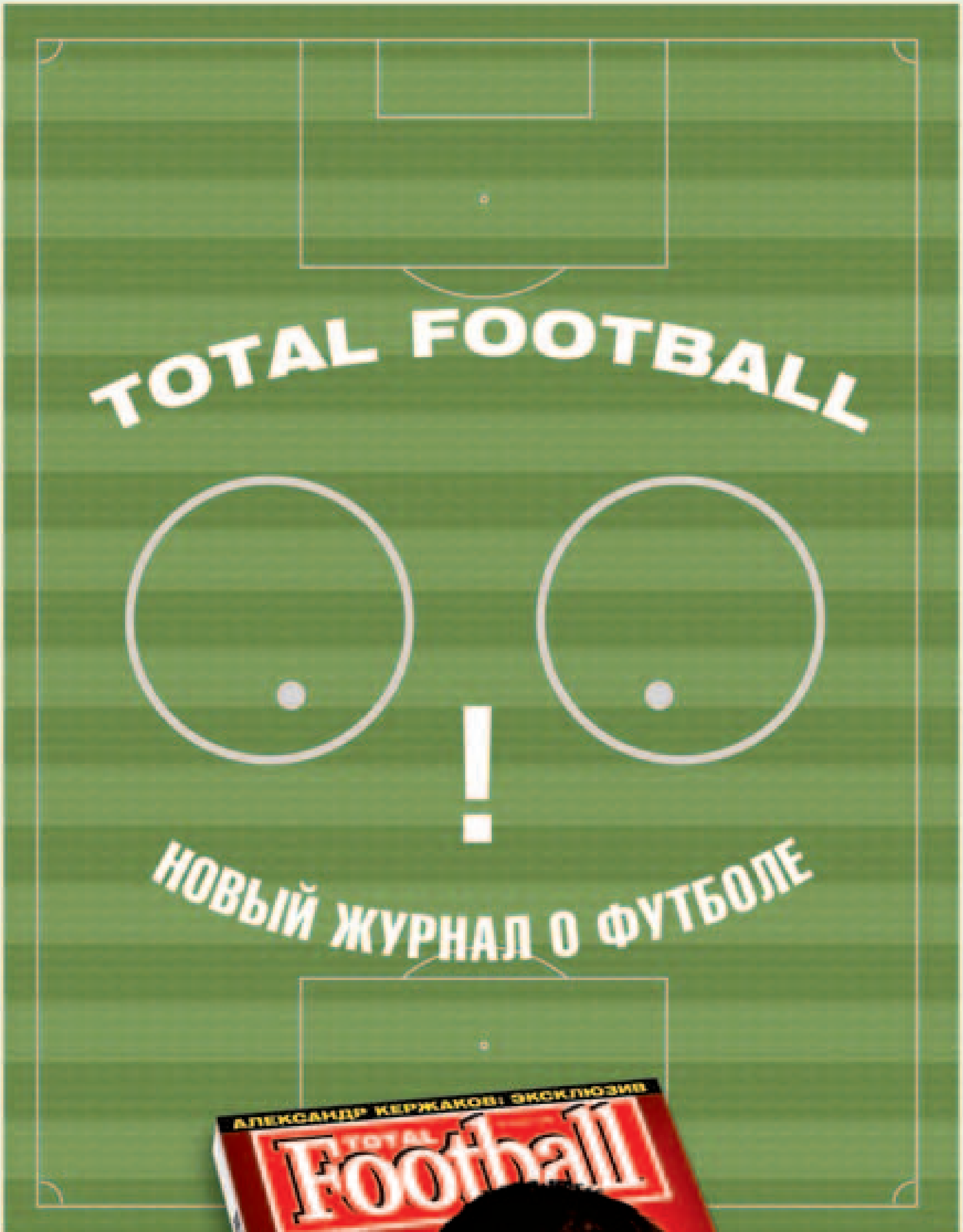
Алексей Пехов, Андрей Егоров

«Последний завет»

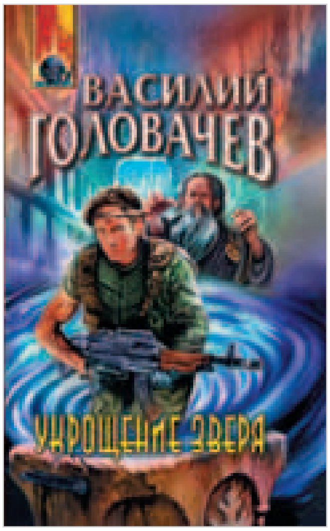
■ **ЖАНР:** фантастический боевик
■ **ДАТА ВЫХОДА:** январь 2006 года

Название романа неслучайно перекликается со свежайшим романом Лукьяненко. Сергей в свое время также уделил внимание замечательному жанру боевиков в постъядерном мире – в повести «Атомный сон». Но творение Андрея Егорова и Алексея Пехова ассоциируется, скорее, с замечательной игрой Fallout. И воспринимается не как плагиат, а как фанатская сайд-стори к ней. Потому что место действия – не бывшие Соединенные Штаты, а Германия. Тоже бывшая, разумеется.
В остальном история повторяется. Ядерная война уничтожила цивилизацию. Кто остался на поверхности – подвергся мутациям, счастливчики из Убежищ разбежались по кланам и ведут местечковые войны за унаследованные у предков высокотехнологичные артефакты. Главный герой и его друзья внезапно обнаруживают, что в их силах спасти остатки человечества от новой катастрофы. Волею писателей они путешествуют по постъядерному Франкфурту и его окрестностям, выполняют «квесты» и общаются с «NPC». Нашлось место даже для экскурсии в подземку – своего рода цитата из романа «Метро-2033». К слову, отличной идеей для книгоиздательств было бы выпустить антологию постъядерной фантастики, совпадающей по завязке, но различающейся географией. Так и видятся на полке томики: «США», «Россия», «Австралия»...
Андрей Егоров постарался на славу – роман удался как боевик, в нем есть обязательная для таких книг любовная линия, чудовищные мутанты разнообразного вида, размышления о гнилой сущности современной цивилизации, шутки юмора, и прочая, и прочая. Неприятно лишь обилие роялей в кустах. Например, герои совершенно случайно включают радио и сразу попадают на частоту, на которой ведут переговоры летчики. Они, в свою очередь, по ошибке забыли, что есть защищенная связь... Впрочем, если рассматривать «Последний завет» как книгу для геймеров, то все сразу встает на свои места. Дело Fallout живет и побеждает. ■




TOTAL FOOTBALL
!
НОВЫЙ ЖУРНАЛ О ФУТБОЛЕ


АЛЕКСАНДР КЕРЖАКОВ: ЭКСКЛЮЗИВ
TOTAL Football
РУНИ или РОБИНЬЮ: КТО ЛУЧШЕ?
РЕЗКИЙ
БЫСТРЫЙ
ОПАСНЫЙ
ГАДЖИЕВ: Штрафует за трусость
DVD
Football



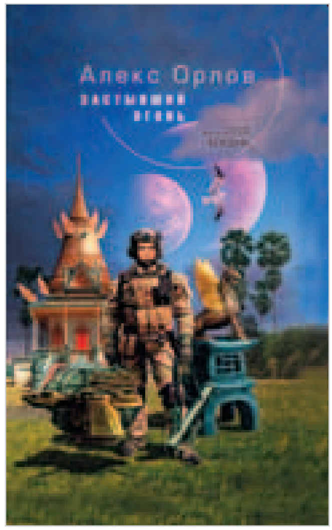
Василий Головачев

«Укрощение зверя»

■ ЖАНР: фэнтези
■ ДАТА ВЫХОДА: февраль 2006

С уничтожением Храма Морока противостояние Темных и Светлых сил на русской земле не заканчивается. Более того, проникая во властные структуры и захватывая политические посты, эмиссары Зла приобретают все большее влияние и получают возможности для воздействия на души тысяч людей. Хранители Рода в тревоге. И не напрасно. Выжившие после битвы адепты Чернобога уже готовы вновь восстановить Врата Зверя и впустить его в реальный мир. А вот готовы ли защитники к новой сече?

Василий Головачев – член Союза писателей России (и Украины) с 1983 года. Автор тридцати пяти романов и трех десятков повестей и рассказов, переиздававшихся (и переиздающихся по сей день) многотысячными тиражами (роман «Смерш-2» приобрели два миллиона человек). Можно сказать, что он работает в жанре «славянской боевой фантастики», то есть пишет о подвигах наших далеких потомков в ситуациях, когда само существование Вселенной оказывается под угрозой. В 2005 году имя Василия Васильевича Головачева внесено в Российскую Книгу рекордов Гиннеса – как автора 40 оригинальных книг (заметим, что сейчас их стало еще больше). Почти все произведения Головачева вошли в серию издательства ЭКСМО «Шедевры отечественной фантастики», а общий тираж книг достиг 18 млн. экземпляров. Новая книга Василия Головачева «Укрощение зверя» – завершающая книга трилогии, в которую также входят «Логово зверя» и «Исход зверя». ■



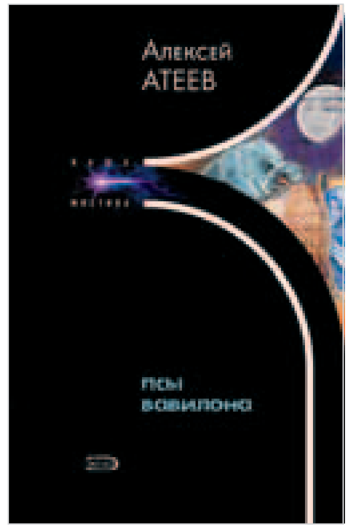
Алекс Орлов

«Застывший огонь»

■ ЖАНР: боевая фантастика
■ ДАТА ВЫХОДА: январь 2006

Все началось в офисе скромной, торговавшей фруктами оптовой компании, но в дело вмешались спецслужбы. Двум агентам, лейтенанту Мэнсону и Фрэнку Горовцу, приказано взорвать генераторную станцию на планете Пиканезо, однако несмотря на обстоятельную подготовку, ход операции принимает неожиданный оборот: Мэнсон попадает на неосвоенную планету, населенную «народом звездного ветра», а Горовца хватают службы безопасности. Героям уготован сложный путь, сотканный из непомерных испытаний и ошеломительных открытий. Но цель у них одна – выполнить задание.

Алекс Орлов родился в 1964 году. После окончания МВТУ работал в оборонном НИИ. В 1988 году переработал написанный еще в студенческие годы свой первый роман и выпустил его в свет. С тех пор из-под пера Алекса Орлова вышло более 30 книг, преимущественно в жанре фантастического боевика. Имеет в рядах фэнов прозвище «российский Эдмонд Гамильтон», и не только за количество книг, но и за глубокую разработку космической тематики. Книги Алекса Орлова отличают высокая динамика сюжета, уникальное чувство юмора и самое большое количество взрывов и выстрелов на страницу текста. Философия большинства произведений заключается в том, что главное быть профессионалом своего дела, независимо, от того стоишь ты на стороне добра или зла. Поэтому в книгах часто можно встретить обаятельного злодея-профессионала, противостоящего добрым и хорошим, но дилетантам в своем деле. ■



Алексей Атеев

«Псы Вавилона»

■ ЖАНР: ужасы, мистика
■ ДАТА ВЫХОДА: декабрь 2005

В небольшом уральском городе начинает происходить что-то непонятное. При загадочных обстоятельствах умирает малолетний Ваня Скворцов, и ходят зловещие слухи, что будто бы он выбирается по ночам из могилы и пугает запоздалых прохожих. Начинают бесследно исчезать люди, причем не только рядовые граждане, но и блюстители порядка. Появление в городе ученого-археолога Николая Всесвятского, который якобы знается с нечистой силой, порождает неясные толки о покойниках-кровососах и каком-то всемогущем Хозяине, способном извести под корень все городское население. Кто он, этот Хозяин? Маньяк, убийца или чья-то глупая мистификация? Американец Джон Смит, работающий в России по контракту, как истинный материалист, не верит ни в какую мистику, считая все это порождением нелепых историй о графе Дракуле. Но в жизни всегда есть место кошмару. И когда он наступает, многое в представлении Джона и ему подобных скептиков может перевернуться с ног на голову...

Алексей Атеев в молодости сменил множество разных профессий. В том числе был цветоводом, лесником, нагревальщиком металла на металлургическом комбинате, санитаром в морге и психиатрической больнице...
В большинстве произведений автора присутствует морок, фантасмагория, что позволяет не только держать читателя в постоянном напряжении, но и дает обильную пищу для воображения, заставляя постоянно искать тонкую грань между реальностью и мистикой... ■



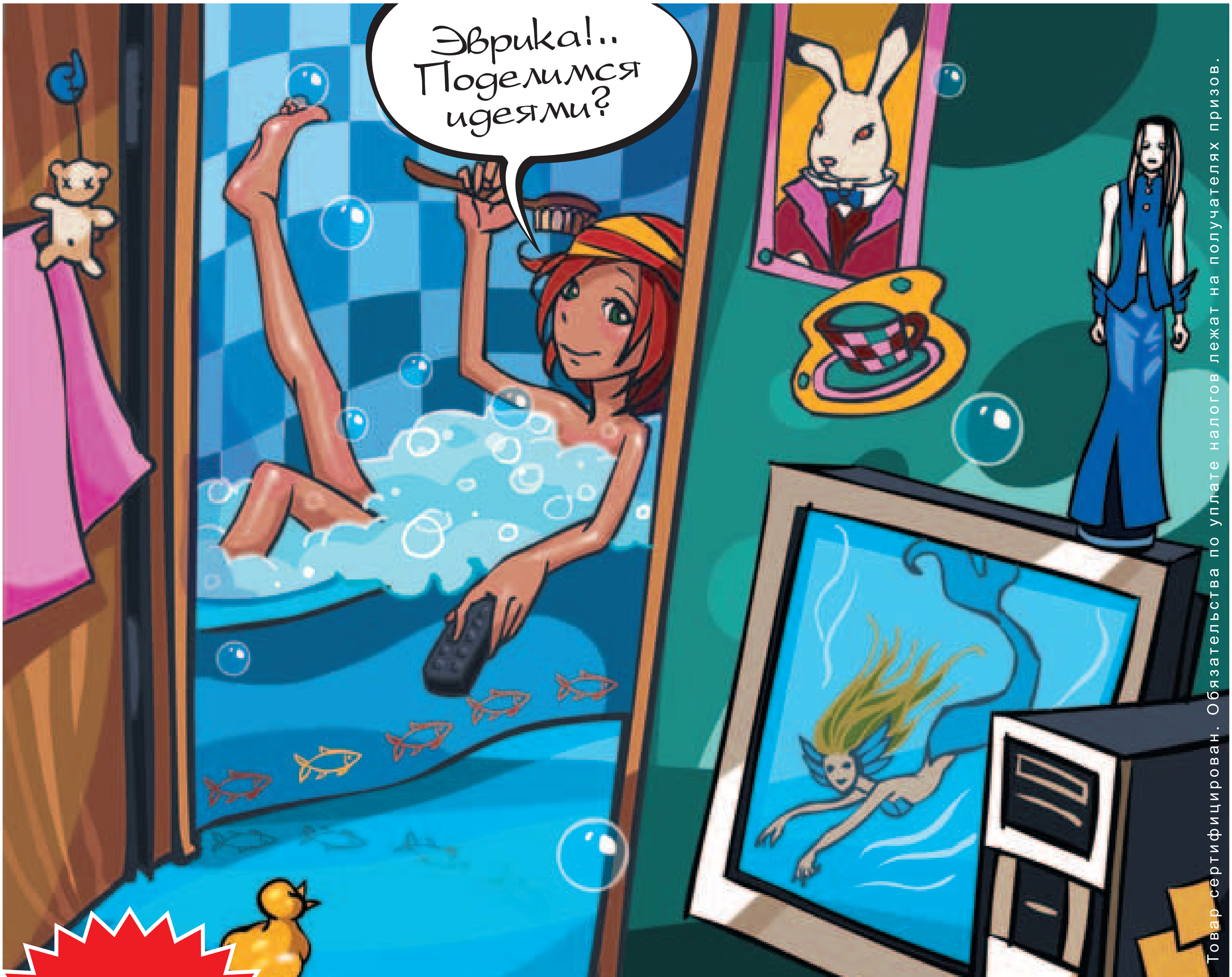
Джеймс Барклай

«Рассветный вор»

■ ЖАНР: фэнтези
■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2005 года

Смертельная опасность грозит народам, населяющим Балию – богатую, процветающую страну, власть в которой поделена между воинственными баронами и университетами магии. Тайные агенты доносят, что лорды-колдуны, когда-то ввергнувшие страну в гибельную пучину, и чьи черные души были заключены в пространство между измерениями, нашли выход из астральной темницы и вернулись в Балию. Их цель – обрести «Рассветного вора», могущественный амулет власти, обладать которым значит получить абсолютную власть над миром. Одновременно подняли головы черные колдуны Висмина, малой области у подножия Терновых гор, также одержимые мыслью заполучить таинственный амулет. Они склоняют на свою сторону дикие племена кочевников, и вот уже по полям страны катится военная колесница. Единственная надежда Балии – Вороны, бесстрашный отряд наемников, о подвигах которого слагают легенды.

Поклонники «Черного Отряда»! Эта книга – для вас.
Это – сага о колдунах и героях, людях живых – и людях, восставших из мертвых. О мудрых и циничных драконах, которые то принимают сторону Зла – то, напротив, всеми силами противостоят Властителям Зла, ищущим путь в этот мир.
Это – хроника земель, где магия, некогда единая, расколота на воюющие меж собою школы. Земель, где жестокие бароны, погрязшие в бесконечных междоусобных войнах, готовы дорого платить наемным клинкам, сулящим им победу. Лучшие же из лучших наемников – Отряд Ворона. ■



Внимание, конкурс!

Компьютер за идею — это просто!



www.iDEAmc.ru

Зайди на сайт **www.ideamc.ru** и из прикольных комиксов узнай, что умеет делать компьютер Kraftway Idea MC.

Его потенциал поистине безграничен, поэтому отыщи те возможности, которые остались за кадром, придумай классную идею для комикса и пришли сценарий на конкурс. Автор самого интересного сюжета станет обладателем главного приза — мощного компьютера Kraftway Idea MC на базе процессора Intel® Pentium® 4, с пультом, ТВ-тюнером и 17” монитором!

Кстати, если будет скучно просто сочинять текст, попробуй оформить свои мысли, сконструировав новый комикс из готовых элементов!

Лучшая работа будет опубликована на сайте.

Не забудь: мы обязательно отметим все яркие, неординарные работы поощрительными призами.

Итоги конкурса компания Kraftway и издательский дом GameLand подведут в конце апреля.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

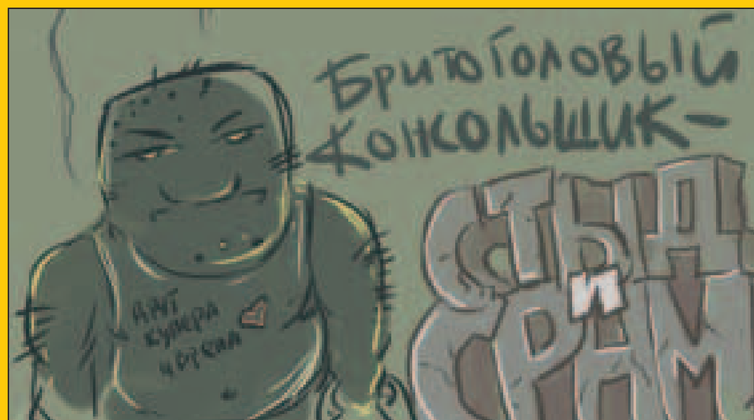
ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки получает наш постоянный читатель REAL за самое честное и душевное письмо номера.

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно писать о судьбах индустрии, через строчку вставляя слова «революция» и «инновация». Такие письма очень сложно дочитать до конца. Почему бы не написать про «переворот» и «обновки»? Наш литредактор А. Глаголев будет в восторге.

ПИСЬМО НОМЕРА



REAL,
CLANFOUNDER@YANDEX.RU

Здравствуй, редакция. Пишу вам вот по какому поводу. Только что сидел на одном из геймерских чатов, там в основном собираются компьютерщики. Так вот меня взбесила одна вещь, что я аж сразу побежал писать вам письмо. Один из чатланцев заявился и сказал, что он Бритоголовый Консольщик, который сейчас будет материть компьютерщиков, и ник у него был соответствующий (Жесткий ***** ПКшников). Покусился он и на честь моего любимого журнала «Страна Игр», грозился, что он лучший друг Купера и Врена (надеюсь, что это неправда). Мне так обидно стало, не так даже за то, что существует война консольщиков с писишниками, а за то, что существуют такие уроды, как он, которые позорят не только геймеров, но и всю Россию. Прошу вас напечатать мое письмо, чтобы этому человеку и другим, кто приходит в чаты, только чтобы поматерить всех и вся без причины, стало стыдно.

ЗОНТ // Война консольщиков с писишниками существует только потому, что люди хотят ее вести. Пусть тем, кто не уважает чужие интересы, будет стыдно!

ВРЕН // Я хороший и добрый и со всякими там бритоголовыми не дружу, пусть даже консольщиками. А в чатах, увы, всегда появляются глупые люди, которые хотят самоутвердиться за чужой счат. И оттуда их не так-то просто выгнать... Что касается конкретно «войны», то материться друг на друга бесполезно. Потому что ведется она не нами и даже не ради нас. Мы все в этой войне – мирные жители.

А. ШОРОХОВ // Обратная сторона интернет-свободы – безнаказанность. Уж коли малец привык к тому, что разницу между плохим и хорошим знает только папин ремень, то за пределами досягаемости этого самого ремня он тут же кинется шалить. И если модераторы не следят за тем, чтобы их посетителей не оскорбляли подобные «гастролеры», то, может быть, не стоит заходить в этот чат?

ПИШИТЕ ПИСЬМА: strana@gameland.ru || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

ХОЧУ РАБОТАТЬ!

Здравствуйте, уважаемые сотрудники редакции журнала «Страна Игр». Давно хотела вам написать, но боялась (не знаю, почему...) Пишу по одной простой причине: хочу у вас работать после того, как закончу школу. Я понимаю, что этого будет сложно добиться, но я попытаюсь. Знаете, читаю я ваш журнал всего один год, но за это время я его успела сильно полюбить, так что никакой журнал мод не заменит мне любимую «Страну». Дедушка меня упрекает в том, что я слишком много денег трачу на ваш журнал, и что у меня зря лежит эта десятикилограммовая стопка, но я категорически против его утверждений. Все родственники и знакомые говорят, что мне надо идти на журналиста, ведь мои статьи уже несколько раз опубликовали газеты моего города. Не знаю почему, но меня тянет на игровую журналистику. Хотя нет, и это я могу объяснить. Игры – это моя жизнь. Я не могу просто-напросто дышать без них. Так же дорог для меня и ваш журнал. Ведь так интересно узнать о достижениях игровой индустрии, о выходе в свет новых игр, о запуске консолей будущего поколения. Жаль, что некоторые этого не понимают. На то, чтобы прочитать ваш журнал, у меня уходит очень много времени. Процедура состоит из трех этапов: первый – быстренько пролистываю журнал, особое внимание обращаю на картинки (люблю срисовывать), второй – смотрю по содержанию интересные мне статьи и внимательно их читаю. Третий – от корки до корки читаю каждую строчечку. Вот такой метод, всем советую! Вот и подходит к концу мое письмо. Вернемся к главному вопросу: какое образование надо иметь, чтобы работать у вас? Я

FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!

? Куда пропала линейка релизов игр для PSP?

Она исчезла в одном из номеров, потому что на PSP релизов было мало, а на других платформах, наоборот, много. Не влезло, проще говоря. В дальнейшем такая ситуация не должна повторяться, и даты релизов игр для PSP можно будет посмотреть в каждом выпуске «СИ».

? У PSP возможен выход в Интернет?

Да, возможен. На PSP есть специальный веб-браузер (только в новых прошивках), с помощью которого на приставке можно открыть любой сайт из Сети. Но чтобы это сделать, к Интернету нужно сначала подключиться. Для этого на PSP предусмотрена возможность беспроводного Wi-Fi соединения. Соответственно, чтобы выйти с консоли в Сеть нужно найти (или купить) точку доступа Wi-Fi.

? Где в Москве найти бесплатный Wi-Fi? PSP есть, хочется в Интернет.

На сайте http://wifi.afisha.ru можно найти обширный список публичных точек доступа Wi-Fi в Москве. Самые легкодоступные из них расположены в столичных кафе, ресторанах и кинотеатрах (например, в заведениях сети «Шоколадница»). Что удивительно, к доброй половине московских точек доступа Wi-Fi можно подключаться совершенно бесплатно.

Давайте положим конец войнам, а? Войнам между приставочниками и писишниками, анимешниками и банзаененавистниками, любителями Dungeons & Dragons и японских ролевых игр. Нет никакой чести в том, чтобы обругать на форуме представителя враждующего лагеря. Куда сложнее поставить себя на место оппонента и разобраться в том, почему он приходит в восторг от своих увлечений. Может быть, они вовсе не такие ужасные, какими кажутся со стороны. Давайте жить дружно... и писать письма.

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ **ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН**

очень надеюсь, что вы мне ответите. Ну и, конечно же, я, как любой ваш поклонник, хочу поблагодарить вас за то, что вы есть! Спасибо вам за все, что вы делаете для своих читателей. И еще желаю вагон и маленькую тележку счастья в личную жизнь каждого сотрудника редакции «СИ».

Анастасия Выборова, г. Печора, р. Коми

ЗОНТ // Любезная Анастасия, знали бы вы, сколько подобных писем к нам приходит. Устроиться к нам на работу сложно, но можно, даже если вы живете не в Москве. Открою секрет: многие наши авторы живут в провинции и общаются с редакцией через Интернет (кстати, наличие Сети – обязательное требование для нормальной работы). А дальше все просто: напишите на электронные адреса, что вы умеете делать, пришлите пробные материалы, и если вы нам подходите, вам сообщат. Не помешает также иметь хоть какой-то опыт работы (большинство сегодняшних сотрудников «СИ» раньше были заняты на различных игровых сайтах).

А. ШОРОХОВ // Не вздумайте забыть про образование! Конечно, многие наши сотрудники работают не по профилю, но ведь и не с улицы. У вас получается писать? Газеты берут материалы на публикацию? Готовьтесь поступать на журфак, подтягивайте литературу, английский, историю и русский. Обратите внимание и на филологический (ваш покорный – сам выходец оттуда). Пообщайтесь со студентами, посоветуйтесь со старшими. А уж «Страна» никуда от вас не убежит.

XBOX ЖИВ!

Здравствуй, многоуважаемая «Страна Игр»!

Ваш журнал читаю уже более пяти лет. Всегда и всем был доволен – от дизайна и количества страниц до обзоров и аналитики ваших экспертов. Пытался читать другие издания, но как легендарный капитан неизменно поворачивался к северу, так и я столь же неизменно возвращался к вашему журналу. Наверное, у каждого есть, что называется, свой формат, который созвучен собственному представлению о виртуальной реальности, а по сему и становится самым привлекательным. Так что я с особым пиететом поздравляю вас с прошедшим юбилеем. Все-таки двести номеров – это солидно!

Долгое время играл на компьютере и портативных консолях, а чуть более года назад стал счастливым обладателем Xbox. И у меня появились некоторые вопросы, или даже, скорее, некоторое недоумение. На мой взгляд, Microsoft несколько неудачно строит свою кампанию по захвату консольного рынка с помощью Xbox 360. Если Microsoft перестанет официально поддерживать оригинальный Xbox, то, мягко говоря, обрубит сук, на котором сидит. Возможно, это первая ошибка.

Вторая ошибка – ранний выпуск Xbox 360. Ну, появился он в магазинах, и что дальше? Игр нормальных раз-два и обчелся. Лучшие разработки остались на предыдущей модели. Все. Мое мнение – поддерживать оригинальный Xbox хотя бы до середины 2006 года. А там, глядишь, и стоящие игры подоспеют (например, Halo 3) и другие сиквелы качественных проектов с оригинального «Бокса». Что же до всемогущей Sony, то ей так и так будет отдана добрая половина рынка. Как ни старайся...

Алексей Карпенко, Москва

ЗОНТ // Бивуак интересующихся приставками от Microsoft разделился надвое: одни уже купили Xbox и думают, что потратили деньги не лучшим образом. Другие еще не купили и радуются, что теперь лучше приобретут Xbox 360. Кстати, по Сети прошел слух, что Microsoft сворачивает производство старых Xbox – и правда, маркетинговая политика компании, как говорится, все страньше и страньше.

ЗА РОССИЮ ОБИДНО

Приветствую вас, уважаемые Странники!

Очень рад тому, что у меня появился повод вновь вам написать (было дело, было, каюсь). Я, собственно, отношусь к тому роду ваших читателей, которым вы обещали рюмочку чего-нибудь (200-ый номер) так как читаю ваш журнал буквально с момента основания. Но сейчас речь не о давности отношений и не о профилактике трезвого образа жизни. И я даже не собираюсь вас

? Каковы функции жесткого диска на PS2?

Как можно догадаться, жесткий диск хранит данные. Например, данные сохранения, патчи к Final Fantasy XI или специальные программы. Кроме того, некоторые игры могут копировать себя с DVD на жесткий диск, чтобы ускорить загрузку. Правда, в Европе таких игр не было издано ни одной, а в США – всего пять. Поэтому польза HDD-диска для PS2 кажется нам весьма сомнительной.

? Это сколько же будут стоить Blu-ray диски? И что это за Red-ray?

Мы не располагаем точными данными о стоимости производства дисков Blu-ray, но разработчики формата уверяют, что стоимость производства дисков будет не выше, чем у обычных DVD. Red-ray не является официальным названием какого-либо формата. Так можно назвать, например, обычные DVD, потому что при их считывании используется лазер с красной длиной волны.

? Какая из разверток (720p или 1080i) выдает более качественное изображение?

Сложно сказать. На статичных кадрах 1080i будет выдавать более четкую картинку за счет высокого разрешения, в то время как в динамичных, насыщенных движением сценах 720p окажется качественнее за счет отсутствия артефактов интерлейса. Но все сходятся во мнении, что на телевизоре при обычных условиях разницу между форматами будет заметить непросто.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



ругать (хотя есть за что), и почти не собираюсь хвалить (хотя вы этого более чем заслуживаете). Я, как ни странно, хочу попросить помощи. Хотя нет, «помощь» это как-то больно критично. Скорее – поддержки. Наверное, следовало бы писать в «Киберспорт», но мегапапки для меня вы – вот вам и пишу. Перехожу к сути вопроса. Есть такая замечательная игра Call of Duty (COD). Это я не в плане просвещения, а как констатация факта. Также не секрет, что недавно вышла вторая часть (COD2). Ну и вряд ли для кого-то будет большим открытием, что у игры есть мультиплеер, в конце концов, много ли игр сейчас без него. Но дело в том что «мульт» у COD довольно сильный и весьма популярен на Западе. По анализу количества игровых серверов и игроков он отстал, конечно, от CS и чуть-чуть недотянул до «Батлфилда». Но это уже очень неплохо. Игра чрезвычайно популярна в Европе (особенно в Германии) и в Америке. Но у игры есть и российские поклонники, вот именно на них и хотелось бы обратить ваше внимание. Вы, будучи профессионалами в игровой индустрии, представляете себе, как обстоят дела с играми в России и понимаете, я думаю, ту огромную разницу в уровне развития ее у нас и на Западе. И на своем опыте знаете, как тяжело у нас что-либо подтягивать до серьезного уровня. Тем не менее, энтузиасты есть, и кое-что получается. Народ смог добиться открытия на ClanBase российского «ладдера» (рейтинга), и пусть это произошло уже к концу существования COD1, но факт остается фактом. Имея опыт, добьемся и для второго. Российская сборная попала на европейский чемпионат, и мы очень надеемся на то, что она выйдет из группы, что уже будет неплохим достижением, а там кто его знает, как пойдет. Российские кланы играют в Европе и доказывают, что многое могут. Постоянно работает два общественных портала (www.callofduty.ru и www.cod2.ru), на которых можно ознакомиться с новостями, а новички могут найти много нужного, интересного и обратится за помощью. Но! Есть одно большое «НО». Любое движение начинает себя плохо чувствовать без притока свежей крови, и тут возникает целый ряд причин, которые усложняют развитие COD в России. Есть «исторические»: например, то, что лицензионная версия COD1 от «1С» вышла в России и СНГ с большой задержкой, и к тому времени, как народ получил доступ к западным серверам, российские кланы по уровню отстали от западных очень сильно. Многие, как вы знаете, не готовы (да и не имеют возможности) отдавать по 50 евро за игру. COD2 вышел быстро (большое спасибо «1С»), и это уже неплохо, так как игра довольно сильно стала отличаться от предыдущей версии и это сгладило разницу в уровне команд. Первый COD, к сожалению, так и не смог стать в глазах киберспортивной общественности серьезной дисциплиной из-за большого количества багов, которые, несмотря на пять патчей, разработчики то ли не смогли, то ли поленились исправить. Но у COD2 киберспортивное будущее есть уже сейчас, и очень бы хотелось, чтобы Россия не оказалась на обочине. Если хотите, то это просто нечестно по отношению к стране, победившей в той войне, история которой легла в основу COD. Так вот, самая большая проблема российской COD-общественности – отсутствие информации. Люди, как правило, попадают в COD вообще случайно. За последний год ситуация изменилась к лучшему, но не кардинально. Про CS знают все. Это религия миллионов. «Батлфилду» тоже досталось много поддержки даже у нас в России. А мимо COD прошагали почему-то. COD2 достались высокие оценки и хвалебные речи в отношении сингла, хотя он почти в точности повторял COD1 и COD:UO. А то, что делает игру долгожителем и приносит деньги издателю, мультиплеер, не увидели. А ведь мультиплеер у COD очень интересный. Сложный, но интересный. В районных локальных сетках всегда есть как минимум пара выделенных серверов CS, а сервер COD встретить куда сложнее, и вопрос тут, в основном, в информации. Вернее, в ее отсутствии. Это грустно.

Мы пытаемся изменить ситуацию, но без огневой поддержки тяжело. Ну и к кому в данной ситуации обращаться, как не к ведущему российскому геймерскому журналу. Вот я и обращаюсь. Вы можете не верить, но у людей, которые занимаются продвижением COD в России, вопрос стоит совсем не в деньгах. Все проекты исключительно некоммерческие (люди-то, кстати, довольно великовозрастные, по меркам киберспорта). За Россию обидно. Не хочется выпасть из обоймы. Вот такая у нас диспозиция, господа.

Я, безусловно, понимаю, что игр много, и во многие играют по Сети. Но уверяю вас не с позиции фаната, а совершенно объективно: COD достоин большего внимания.

Алексей aka Sinner,
sinner73@list.ru

ПОЛОСАТЫЙ // Call of Duty 2 – игра достойная, увлекательная. И мультиплеер в ней бойкий. Однако для полноценного развития, прежде всего, нужны LAN-турниры. Когда геймеры, бок о бок бившиеся в десятках сражений, могут выпить по пиву и обсудить тот или иной прикольный момент, кто кого и как замочил. Давайте договоримся. Вы устроите чемпионат, а мы на него приедем и, подпитавшись атмосферой боев, сделаем репортаж. И тем самым поможем развитию комьюнити.

SMS ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:

+7 (495) 514-7321

Услуга бесплатная, вы оплачиваете только работу вашего оператора.



Где можно заказать себе костюм Данте и сколько он будет стоить?

В ближайшем ателье, наверное. Принесите им картинки с Данте, и вам расскажут, какие материалы понадобятся и сколько будет стоить пошив.

Бывают ли поддельные приставки?

А бывают ли поддельные телевизоры? DVD-проигрыватели? Стиральные машинки? Точно такая же ситуация с приставками. Их не подделывают просто потому, что себестоимость такой подделки вряд ли будет ниже цены настоящей приставки. Тем не менее, будьте осторожны, просто на всякий случай. Кто знает, что толкают на рынках наши родные торгаши. Покупка в серьезном магазине – лучшая защита от подделки.

Что такое ИБП?

Источник бесперебойного питания. Небольшой аккумулятор, который позволяет компьютеру (или другому прибору) работать некоторое время даже после того, как в доме отключили электричество.

Что означает или как переводиться слово cosplay (косплей)?

Косплей – словечко, придуманное японцами и составленное из двух английских: costume и play. Сегодня косплеем называется прилюдная демонстрация себя в костюме известного персонажа, обычно – героя аниме или видеоигры. Обычно косплей-шоу проходят на аниме-фестивалях (пример – в рубрике «Банзай!» в этом самом номере).

Есть ли игры на Xbox, переведенные на русский язык?

Официальных – нет.

Выйдет ли игра по Naruto в Европе?

Namco Bandai выпускает Naruto: Narutimate Hero в США летом этого года. Ситуация с европейским релизом остается туманной. Увы, но скорее всего, игры по Naruto нам не достанется. А если все-та-

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ: ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

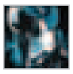
Релиз Heroes of Might & Magic 5 состоится уже совсем скоро, и мы как раз решили посвятить игре тему номера. В геймерской среде издавна повелось, что тот, кто превозносит третью часть «Героев» и поминает недобрым словом четвертую, прослывет крутым специалистом по походовым стратегиям.

ГЛАС НАРОДА

http://forum.gameland.ru

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru) ответить на простой вопрос:

Какую часть Heroes of Might & Magic вы считаете лучшей, а какую худшей и почему? Верите ли вы, что Heroes of Might & Magic V от «Нивала» сможет возродить серию?



Автор: **JK**

Лучшей считаю вторую часть. Как ни крути, третья перенасыщена различными мелочами. К тому же, вторая – идейная продолжательница первой части. Забавная графика боев, красивая глобальная карта. В третьей раздражало, что откуда-то взялись новые замки и почему-то твари в старых оказались перемешаны. Зачем? Худшей же частью, как я считаю, станет пятая. Перенос «Героев» в 3D? О, муки ада... О, «Демиурги»… (при этом слове: священный трепет, дрожь в коленках и перекрещивания со словами «господи, только не в третий раз!»)



Автор: **Serrer**

Лучшей считаю третью часть. В ней, в отличие от остальных частей, было возможно наиболее четко распланировать все свои действия, а также баланс замков был выдержан максимально грамотно, хоть и не идеально. Худшая часть – четвертая. Прежде всего из-за того, что она стала огромным разочарованием для большинства любителей серии. А все из-за сомнительных инноваций! К тому же был почти полностью утрачен дух серии. Недаром большинство любителей HoMM рубится по сети в третью часть. Столько времени ждать продолжение и получить ТАКОЕ… В том, что Nival сделает прекрасную игру, сомнений не имею. Но вот будет ли она настолько же прекрасна в мультиплеере – вопрос открытый. Главное, чтобы, помимо красоты, были интересные ролевая и стратегическая составляющие. Короче, ждем пятую часть и апгрейдим компы.



Автор: **Snake for snakE**

Лучшей частью (правда, не совсем «Героев»...) я считаю King's Bounty. Для своего времени это был очень большой бум! Классика никогда не стареет. И даже перебирается на новые платформы. Например, сейчас я могу лицезреть сие творение на своем КПК. А конкретно из «Героев» мне больше всего нравятся третьи. Из четвертых могло что-то получиться, если бы они не переделывали систему боев, а лишь немного подкорректировали ее. Пятые «Герои», на мой взгляд, даже на первой стадии разработки выглядят неплохо (я играл в демку или, точнее, очень раннюю бета-версию). Если разработчики кардинально ничего не поменяют, из игры может получиться крайне добротный проект. А может, даже хит на все времена.



Автор: **inkvizitor**

Лучшей считаю первую, так как в свое время она производила мощное впечатление. Вторая и третья – отличные продолжения, но к четвертой серия себя исчерпала. Сомневаюсь, что наши разработчики сделают хит ААА, максимум – уровень четвертой. Лучше бы японцам отдали, может, они что-нибудь новое придумали. Вспомните того же «Резидента», который к третьей части уже надоел, а четвертый до сих пор производит впечатление. Вот что значит инновации!



Автор: **Electronic**

Третья часть «Героев», безусловно, самая лучшая. Огромный мир, множество монстров и замков, увлекательный игровой процесс. А в четвертой части все это изменилось так, что невозможно стало играть. Сможет ли «Нивал» возродить серию? Нет!!! Я играл в бетку пятых и все понял. «Нивал» решил скрестить третьих и четвертых под новой графикой. Опять сделают игру «для упертых фанатов серии».

ки достанется, мы непременно сообщим об этом на страницах журнала.

Прошу объяснить мне, что такое Sega CD? CD-ридер, вставляющийся в разъем для картриджа или отдельная платформа?

Sega CD – американское название CD-ридера для Sega Mega Drive. Нет, он не вставлялся в разъем для картриджа. Оригинальная версия Sega CD выглядела как небольшая платформа, сверху которой ставится сама приставка Sega Mega Drive. Таким образом, можно использовать и CD-привод, и разъем для картриджа одновременно.

Так когда же будет прошивка, поддерживающая инфракрасный порт на PSP?

Мы точно знаем, что хакеры работают над тем, чтобы подключить к PSP через инфракрасный порт клавиатуру и мышь. А вот что происходит в недрах Sony – известно только Господу Богу и Кену Кутараги. Поскольку дыра в системе безопасности прошивки 2.60 (последней на момент сдачи номера) уже найдена, следующая версия должна появиться со дня на день.

На каком сайте можно скачать прошивку 2.60 для PSP?

Прошивку для европейских версий приставки можно скачать на официальном сайте http://www.yourpsp.com.

Какие на PS2 есть игры из серии The King Of Fighters?

Перечисляем: The King of Fighters 2000, The King of Fighters 2001, The King of Fighters 2002, The King of Fighters 2003, The King of Fighters NeoWave и трехмерная The King of Fighters: Maximum Impact. Только в Японии выходили и другие игры, например, The King of Fighters '94 Re-Bout.

Когда выйдет Devil May Cry 3: Special Edition? И выйдет ли он, на худой конец, в США? Про Европу, я думаю, и спрашивать не надо...

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Мы давно хотим сделать площадку, на которой читатели могли бы свободно высказывать свои мнения о современных играх (возможно, на месте вот этого самого мини-опроса). Пока такой площадки нет (разве что на страницах «ОС», в общем порядке), зато есть самая зловредная тема с форума. Только у нас! Вся правда об играх без купюр! Признайтесь, вам тоже есть что сказать?

ГЛАС НАРОДА

http://forum.gameland.ru

Завсегдатаи форума «СИ» (http://forum.gameland.ru) болтают за жизнь в теме

Игры для консолей >> Action/Arcade >> Правде в глаза



Автор:
Alukart

«Принц Персии». Эту игру мне видеть не хочется. Графика еще куда ни шло, но сам процесс... А второй персонаж – вообще просто жуть, поиграв пять минут за него, я вырубил консоль. Да и камера просто жуть. И, что самое обидное, ей в который раз завысили оценку в «Стране».
P. S.: В этой теме пишите свой негатив к играм.



Автор:
Antony

Тема – флуд. Но эти игры и впрямь меня взбесили... Мне лично третий «Принц» не понравился (отстой коммерческий), а с ним «Кинг Конг», Need For Speed Most Wanted, Crime Life:Gang Wars, последние «Сплинтер целлы», F.E.A.R., Quake 4 и Half-Life 2! Вот что последние два года я ненавижу. Не могу даже полчаса играть! Одним словом, отстой!



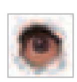
Автор:
OWL

А Half-Life 2 чем не угодил? Я, конечно, не поклонник, но уж не надо его причислять к «Принцам» и Need for Speed'ам. По мне, так неуважать надо только игры вроде того же «Принца», которые просто бездумно штампуют (хотя Splinter Cell мне нравится), а F.E.A.R., HL2, Q4 – это все нормальные продукты.



Автор:
Suffering Figney

Я Half-Life 2 четыре раза прошел, но не сказал бы, что она такая уж плохая. Есть затянутые уровни (тюрьма и еще место, где держат отца Алекс, не очень прокатили). А в остальном играть интересно. Занимательная физика. Пятый раз проходить не тянет, даже через год. Игра хорошая, но ожиданий она точно не оправдала. Это из-за того, что там почти все уровни до выхода игры показали в видеороликах – ничего нового мы в ней самой не увидели. Из трех вышеперечисленных шутеров Half-Life 2 самый лучший. Quake 4 – мясо мясом, но мясо должно быть веселым, а не мрачным и скучным. F.E.A.R. – красивые кинематографичные перестрелки, иногда интересные фишки, а так бяка. KillZone – убогая вещь, никому не советую, еще и тормозит, как моя стиральная машина, когда я пытаюсь на ней Doom запустить.



Автор:
Deathseeker

Да ладно вам. Назвать Most Wanted отстоем ну никак язык не поворачивается, ибо игра хорошая, как ни крути. Интересно, что же по-вашему лучше нового NFS? Касаемо HL2 вообще без комментариев... Однозначно лучшее, что вышло на ПК за последнее время. Вот с God of War какая-то непонятка. Я как посмотрел на главного героя впервые, меня немного перекосило и на игру я забил. А потом бац! – лучшая игра на PS2 в 2005 году. Как это понимать?
Из «Принцев» понравился только The Sands of Time. Там чувствовалась атмосфера «Принца»: яркие локации, сказочная тематика, красивые дворцы, симпатичная девушка (обязательный атрибут в играх Prince of Persia). А вот Warrior Within действительно отстой. Все, что было в первой части – исчезло. Вместо этого получили кровавую расчлененку, уродливого принца-мачо, мрачную атмосферу и дебильную историю.



Автор:
NickKang

Тема изначально неправильная, лучше бы создать тему про любимые игры, что вообще-то тоже тупо, но вот это... У каждого свои интересы. Это тема для раздувания конфликтов.

SMS БИТВА

Услуга бесплатная. Вы оплачиваете только работу вашего оператора.

Присылайте свои мнения на телефон:

+7 (495) 514-7321

Мы предлагаем вам выбрать одного из двух оппонентов и прислать нам SMS. В сообщении должен быть заголовок «SMS-битва» и имя победителя.

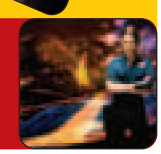
Let the sms-kombat begin!

Сегодня на ринге сошлись **два длиннющих эпика: «Герои меча и магии» против «Звездных войн».**

Исход битвы зависит от вас.



Никогда мы не видели такой жесткой SMS-гонки. Итог: первым к финишу пришел NFS, а Burnout улетел в кювет.



В США игра вышла в конце января. В Японии – выходит в последних числах февраля. Про Европу, вы правы, спрашивать бесполезно. Релиз не анонсирован.

Объясните дураку, что такое kawaii?!

Kawaii в переводе с японского означает «милый» или «симпатичный». У японцев очень своеобразное представление о красоте, и производные от kawaii закрепились в жаргонах отаку многих стран. Пример: «Смотрел новое аниме? Там такие кавайные девчонки!».

Появится ли PlayStation 3 в России сразу после американского запуска или опять ждать полтора года?

Ответить на ваш вопрос не можем мы, юный падаван. Sony пока что и не думает раскрывать планы запуска PS3.

Есть ли альтернативная концовка в «Принце Персии: Два трона»?

Нет, концовка в этой части одна.

Неужели третий «Принц» – последний «Принц»? Не хотелось бы хоронить эту игру.

Не хотелось бы – так не хороните. Никто не говорил, что третья часть будет финальной. Учитывая успех сериала и политику Ubisoft, появление продолжения – только вопрос времени.

Выходят ли в Японии новые игры для Sega Dreamcast?

Да, выходят. Например, скролл-шутер Rajirugi (вариант написания: Radilgy) от компании Milestone выходит в середине февраля этого года.

Мы, ценители высокого и прекрасного, просим вас – пишите больше о хентае!

Мы, ценители высокого и прекрасного, работаем над этим. В планах – спецматериал и спецвыпуск рубрики «Банзай!».

Если в России реально выйти в Интернет на PS2, то чего же вы постоянно твердите о том, что сделать это могут лишь единицы?

Потому что в этом случае теория и практика – совершенно разные вещи. Теоретически – да, на любой PS2 в России можно выйти в Сеть. На практике для этого нужно обладать (а) нечипованной slim-версией приставки, (б) официальной PAL-версией игры с поддержкой сетевого режима, (в) широкополосным соединением с Интернетом по локальной сети или через DSL-модем. В одном из следующих номеров мы планируем опубликовать спецматериал о сетевой игре на PS2, где подробно расскажем обо всех подводных камнях.

Когда выйдет Half-Life 2: Aftermath?

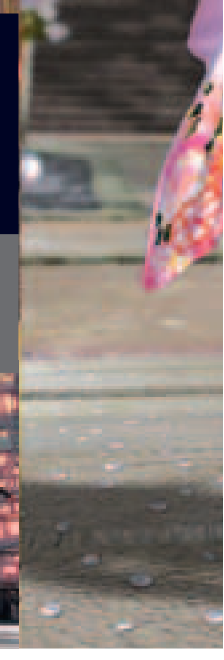
Игра должна была выйти в ноябре прошлого года, но была отложена. Разработчики уже назвали новую дату релиза: 24 апреля. Дополнение к Half-Life 2 можно будет купить в магазине или скачать через службу Steam.

в продаже с 1-го марта

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ



DEAD OR ALIVE 4



Наиболее приятный нашему сердцу хит для Xbox 360 добрался до редакционной консоли. Вот только стоило ли ради похорошевшей графики и нескольких новых бойцов выкидывать на ветер почти тысячу долларов США? Наша бухгалтерия рвет и мечет, тем временем мы вспоминаем об истории Dead or Alive и роли слабого пола в развитии жанра fighting.





COMPANY OF HEROES

Интервью по новой военной RTS от создателей Homeworld и Warhammer: Dawn of War.



PIRATES OF THE BURNING SEA

MMORPG про пиратов, известная также как «Корсары Онлайн».



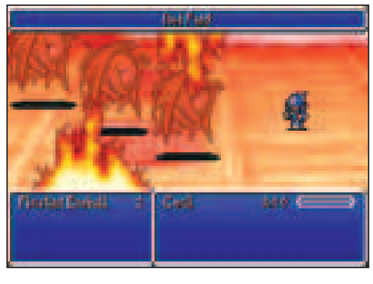
80 DAYS: AROUND THE WORLD ADVENTURE

Симпатичная adventure по мотивам знаменитой повести Жюля Верна.



FINAL FANTASY IV

Римейк классической консольной RPG – теперь на Game Boy Advance.



«СИ»

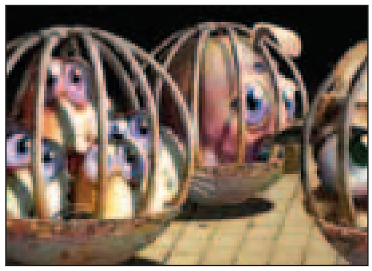
Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание следующего номера.

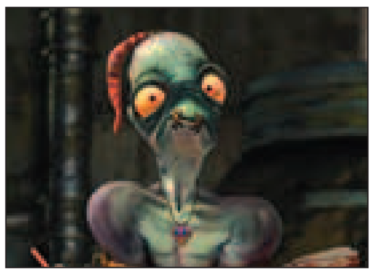




СЕРИАЛ ODDWORLD

Невероятные похождения Эйба и компании. Безумная вселенная, подчиняющаяся своим странным законам.

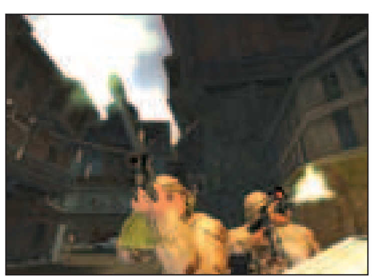




FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

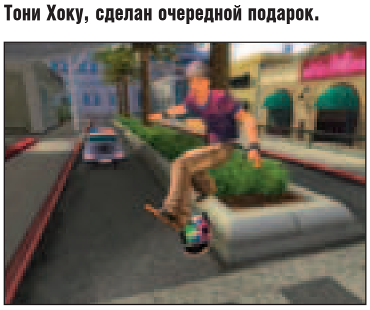
Симулятор военных действий в городских условиях, часть вторая. Первую, напомним, «взяла на вооружение» армия США.





TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Любителям выполнять трюки, подражая Тони Хоку, сделан очередной подарок.



10.000 BULLETS

Одно из открытий прошлого года – динамичный боевик с bullet-time.



СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

основан в 1996 году

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц.

№04 (205) ФЕВРАЛЬ 2006

http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	главный редактор
Константин Говорун	wren@gameland.ru	зам. главного редактора
Александр Трифонов	operf1@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Валерий Корнеев	valkorn@gameland.ru	редактор
Игорь Сонин	zontique@gameland.ru	спецкорреспондент
Роман Тарасенко	polosatiy@gameland.ru	редактор «Киберспорт»
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор «Онлайн»
Антон Карпин	karpin@gameland.ru	редактор «Железо»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Александр Глаголев	glagol@gameland.ru	литературный редактор

DVD/CD

Семен Чириков	chirikov@gameland.ru	ответственный редактор
Юрий Воронов	voron@gameland.ru	редактор DVD-видео
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Леонид Андруцкий	leonid@gameland.ru	дизайнер
Анна Старостина	starostina@gameland.ru	дизайнер
Дмитрий Бортновский	bortnovsky@gameland.ru	дизайнер
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	бильд-редактор

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова	alyona@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Теодорович	teodorovich@gameland.ru	главный редактор
Иван Солякин	ivan@gameland.ru	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе gameland
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Дмитрий Баринов	barinov@gameland.ru	менеджер
Надежда Бабиян	babiyan@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)780-8824

PR-ОТДЕЛ

Максим Баканович	baxx@gameland.ru	руководитель отдела
Инна Яшина	yashina@gameland.ru	менеджер

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Алексей Попов	popov@gameland.ru	подписка
Мещеров Кирилл	mk@glc.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)780-8824

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян	ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Борис Скворцов	boris@gameland.ru	оперативный директор
Олег Полянский	polyanskiy@gameland.ru	издатель
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Oleg Polyansky	polyanskiy@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru, Тел.: (095) 935-7034, Факс: (095)780-8824

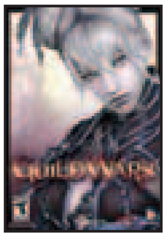
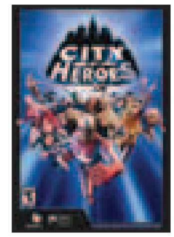
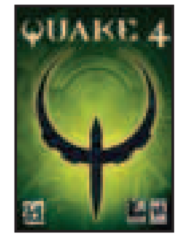
Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

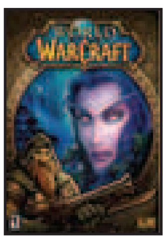
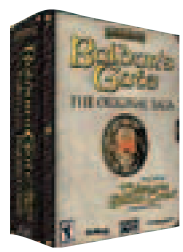
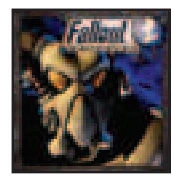
Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

ВЫБОР

* В нашем магазине вас ждет более 1000 игр на ваш выбор
* Постоянно обновляемый ассортимент

					
Guild Wars	Grand Theft Auto: San Andreas (PC-DVD)	F.E.A.R. (Director's Cut Edition)	Black & White 2	City of Heroes Collectors DVD Edition	Quake 4
$69.99	**$65.99**	**$19.99**	**$19.99**	**$89.99**	**$75.99**

					
World of Warcraft	Star Wars Galaxies: The Total Experience (EURO)	Sid Meier's Civilization IV (EURO)	Baldur's Gate Original Saga	Fallout 1 / Fallout 2 Bundle (Dual Jewel)	Fable: The Lost Chapters
$59.99	**$59.99**	**$69.99**	**$49.99**	**$49.99**	**$75.99**

Играй просто!
GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru

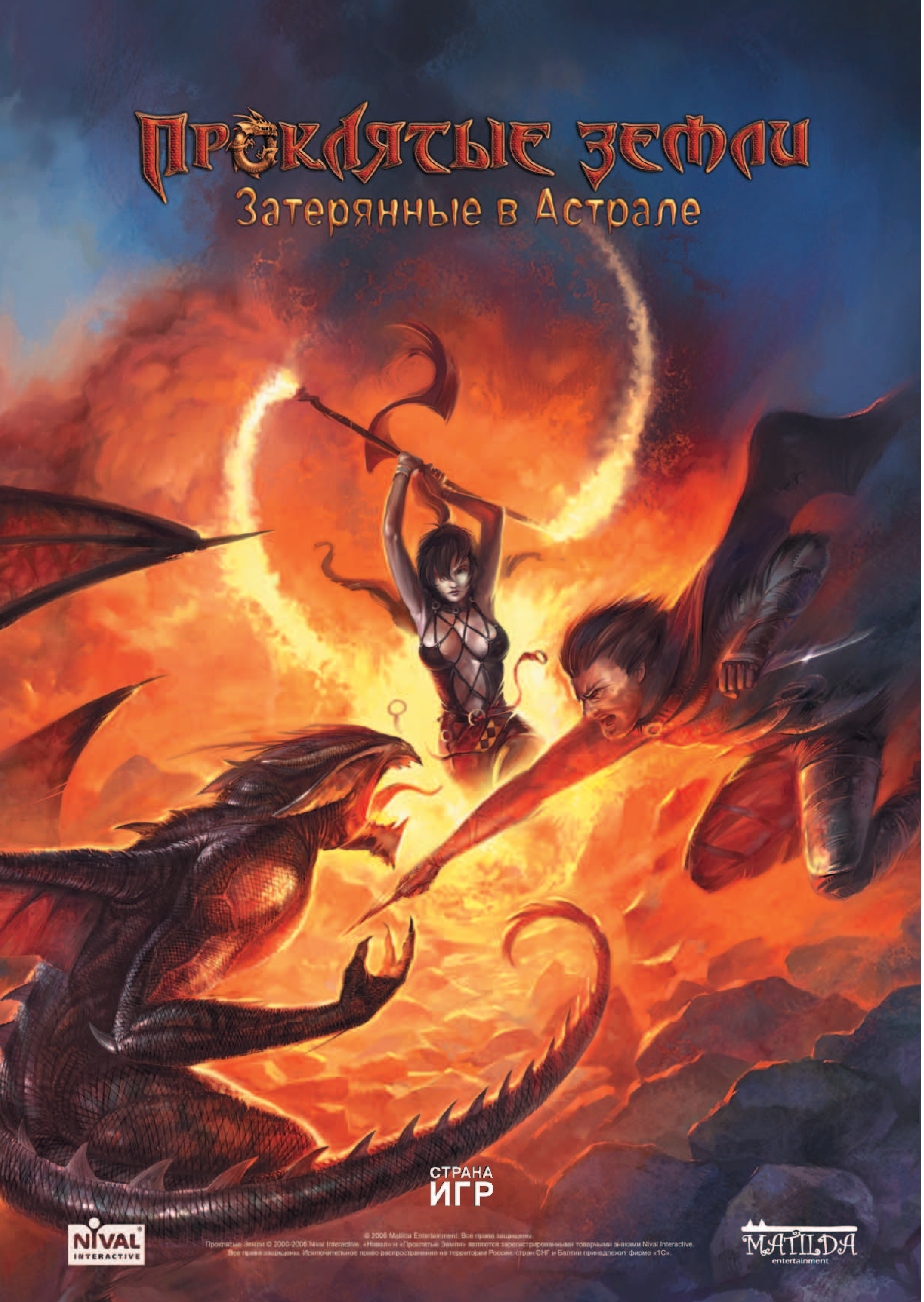
GAMEPOST



Четкость в движении
LG
Life's Good
Движущиеся объекты отображаются еще четче с новой технологией, в которой время отклика
8ms
LG 1732S
Время отклика: 8мс
Контраст: 700:1
Экран: технология F-Engine
Количество цветов: 16.2млн
технотрейд
(095) 970-13-83
WWW.TECHNOTRADE.RU




HEROES V
OF MIGHT AND MAGIC
СТРАНА
ИГР
Heroes of Might & Magic® V © 2006 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Heroes, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft и логотип Ubisoft являются торговыми марками Ubisoft Entertainment в США и/или других странах. Разработчик Nival Interactive. © 2000-2006 Nival Interactive. «Нивал» является зарегистрированным товарным знаком Nival Interactive. Все права защищены.
UBISOFT
NIVAL
INTERACTIVE
MironishiN


Проклятые Земли
Затерянные в Астрале
СТРАНА ИГР
NIVAL INTERACTIVE
MATILDA entertainment
© 2006 Matilda Entertainment. Все права защищены.
Проклятые Земли © 2000-2006 Nival Interactive. «Нивал» и «Проклятые Земли» являются зарегистрированными товарными знаками Nival Interactive.
Все права защищены. Исключительное право распространения на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».


СТРАНА
ИГР
SONY
COMPUTER
POLICE
030
RESCUE
POLICE
PURSUIT
FORCE
™


STAR WARS®
EMPIRE AT WAR™
СТРАНА ИГР
LUCAS Arts™

СТРАНА ИГР || 04 | 204 || ФЕВРАЛЬ || 2006

Heroes of Might and Magic V || Star Wars: Empire at War || Rise & Fall || D&D Online || Ace Combat Zero || GTA: Liberty City Stories || Pursuit Force || Shadow of the Colossus || Gun || SSX: On Tour